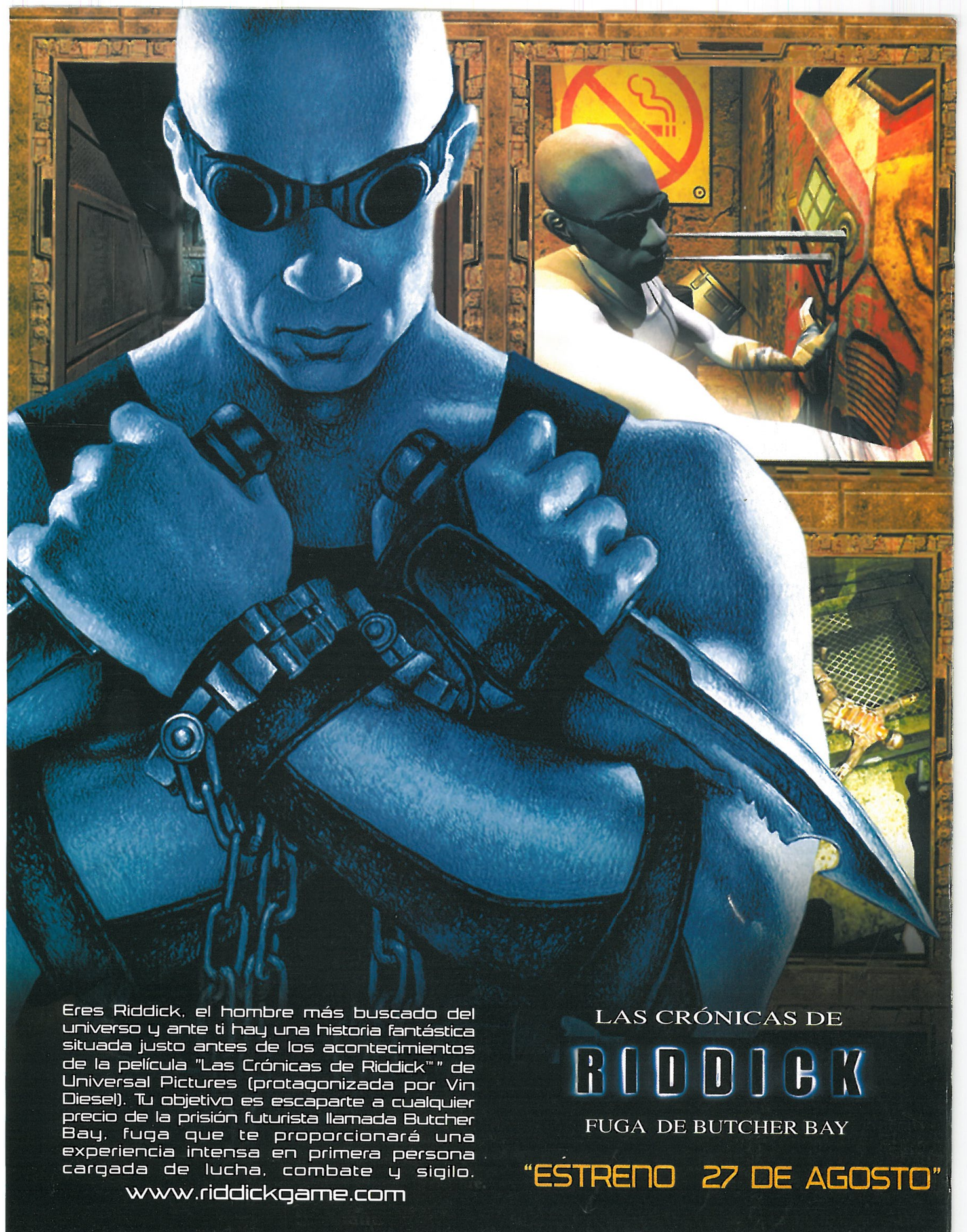


¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición España
REPORTAJE
HALO 2
Cada vez más cerca
HABLAMOS CON UNO DE SUS PRODUCTORES
SILENT HILL 4
THE ROOM
Experimenta el terror en primera persona
REPORTAJES
PRINCE OF PERSIA 2
BROTHERS IN ARMS
Los dos próximos éxitos de Ubisoft
PRIMERAS IMÁGENES DE
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Por fin llegará a Xbox
ANÁLISIS: SHREK 2, THIEF DEADLY SHADOWS, MASHED, SHADOW OPS: RED MERCURY
NÚM. 30 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00030


Eres Riddick, el hombre más buscado del universo y ante ti hay una historia fantástica situada justo antes de los acontecimientos de la película "Las Crónicas de Riddick™" de Universal Pictures (protagonizada por Vin Diesel). Tu objetivo es escaparte a cualquier precio de la prisión futurista llamada Butcher Bay, fuga que te proporcionará una experiencia intensa en primera persona cargada de lucha, combate y sigilo.
www.riddickgame.com
LAS CRÓNICAS DE
RIDDICK
FUGA DE BUTCHER BAY
"ESTRENO 27 DE AGOSTO"
IVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

Editorial



Calma... antes de la tempestad

ESTAMOS en el ecuador del año, y por tanto atravesando esos relajados meses veraniegos en los que el mercado de los videojuegos se toma un respiro antes de afrontar la trepidante recta final del año. Son meses en los que los lanzamientos de juegos se pueden contar con los dedos de las manos (aunque no por ello dejan de llegar en esta época títulos de relumbrón, como por ejemplo *The Chronicles of Riddick*).

Es, sin duda, una época perfecta para disfrutar con todos los títulos lanzados en lo que va de año, entre otras cosas porque la mayoría de nosotros disponemos de más tiempo libre y por ello de más oportunidades de sentarnos ante nuestra consola y dejar que el tiempo vuele con nuestros juegos favoritos.

Pero que nadie se engañe... es sólo una calma aparente, justo la que precede a la tempestad. Y en este caso es un verdadero ciclón lo que se avecina, porque la avalancha de juegos que nos esperan a partir de septiembre impresiona no sólo por su cantidad, sino también indiscutiblemente por su calidad.

¿Nombres? No tendríamos bastante espacio en esta página para citarlos a todos, y nos molestaría dejarnos algún título importante en el tintero, pero comenzando por el abanderado de esta ofensiva, que evidentemente es *Halo 2*, y siguiendo por bombazos del calibre de *Fable*, *Sudeki*, *Doom 3*, *Forza Motosports*, *Burnout 3*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Juiced*, *Silent Hill 4*... La lista sería prácticamente interminable.

Y eso sin tener en cuenta un detalle de vital relevancia: a principios del mes de septiembre se celebrará el evento X04, o lo que es lo mismo, la reunión en la que anualmente Microsoft presenta a la prensa especializada de todo el mundo las novedades más destacables para su consola. Muchos serán los juegos que allí se verán -es de suponer que en algunos casos por primera vez-, pero lo más importante de todo es que no es ni mucho menos descartable que la estrella de este acontecimiento sea... Xbox 2. Si, de momento no es oficial, pero casi todos los analistas coinciden en vaticinar que las posibilidades de que Microsoft presente a la sucesora de Xbox en el X04 son muy elevadas.

En fin, una vez más habrá que darle tiempo al tiempo y nosotros sólo podemos deciros que disfrutéis a tope de esta época veraniega y os preparéis para lo que se avecina a la vuelta de la esquina, que es mucho y muy bueno.

José Emilio Barbero
Director



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
08/04



Recupera tu mundo.
Es la hora del asalto final.



Un antiguo mal ha despertado, y sólo 4 héroes pueden evitar que la oscuridad de Sudeki destruya la vida que siempre han conocido. Una sensual hechicera, un letal pistolero, un poderoso guerrero y una misteriosa cazadora deben sumergirse en el Reino de las Sombras y luchar hasta la muerte para recuperar su mundo. Una peligrosa senda llena de traiciones, magias increíbles y combates a vida o muerte te esperan en uno de los juegos de rol con más acción de la historia. Sudeki te va a dejar sin aliento.





it's good to play together

xbox.com/sudeki



www.pegi.info

CLIMAX



THIEF: DEADLY SHADOWS 056
Un universo rico en elementos fantásticos, con un protagonista carismático y una notable habilidad para saber combinar elementos dispares.

SHADOW OPS: RED MERCURY // 064

INDY CAR SERIES 2005// 068

MASHED // 070



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>30



PRINCE OF PERSIA 2 038
Primeros detalles de la secuela de uno de los juegos más sorprendentes y brillantes de este año.



BROTHERS IN ARMS 044
Los acontecimientos se inspiran en la invasión de Normandía que se produjo tras el desembarco del día D.



SILENT HILL 4: THE ROOM 022
Xbox está de enhorabuena porque una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos aterrizará en la consola con su cuarta entrega.



TRON 2.0: KILLER APP

006

Todo lo bueno de la primera versión ha sido mejorado y aumentado para obtener este título, diseñado en exclusiva para Xbox.

COLIN MCRAE RALLY 2005

008

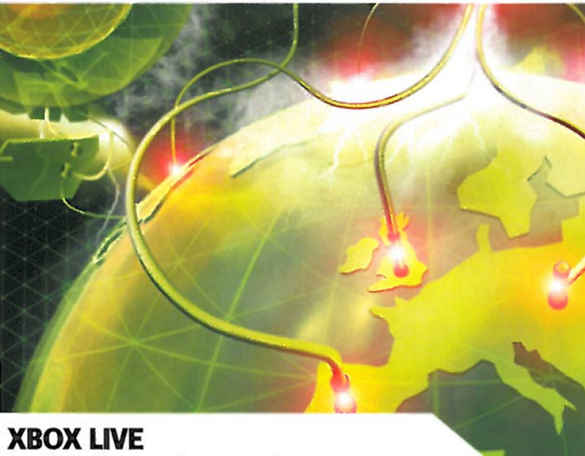
Visitamos a los chicos de Codemasters y descubrimos que le han metido de todo a esta quinta entrega: desde juego en Live hasta el efecto de latigazo cervical.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

010

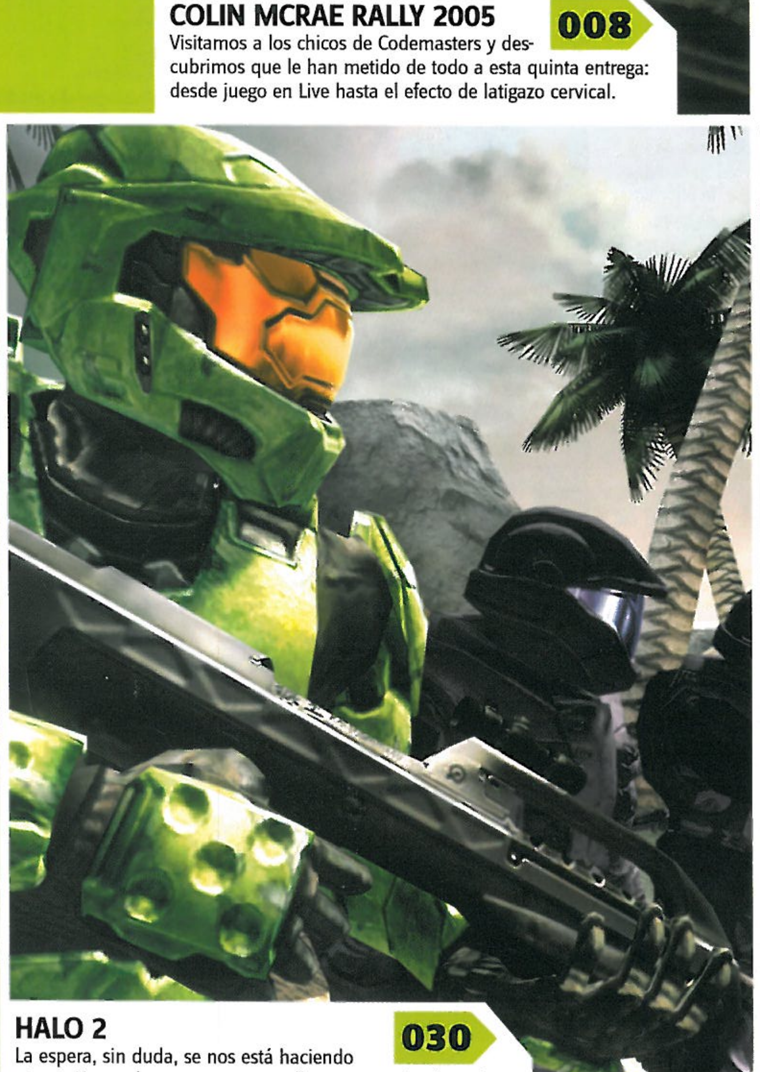
Un retorcido FPS, en el que jugarás en el bando de los malos y no como el encantador agente británico.



XBOX LIVE

074

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.



HALO 2

030

La espera, sin duda, se nos está haciendo eterna. Ya queda menos para que llegue en noviembre, el juego más ansiado de todos los tiempos.

EDITORIAL
001 Calma... antes de la tempestad

PRIMER VISTAZO
006 Tron 2.0: Killer App
008 Colin McRae Rally 2005
012 Goldeneye: Rogue Agent

ACTUALIDAD
010 Noticias
014 Los más vendidos
016 Avances
020 Cartas

REPORTAJES
022 Silent Hill 4: The Room
030 Halo 2
038 Prince of Persia
044 Brothers in Arms

ANÁLISIS
056 Thief: Deadly Shadows
062 Shrek 2
064 Shadow Ops: Red Mercury
068 Indycar Series 2005
070 Mashed

PLAY: LIVE
074 Noticias
076 Análisis: RalliSport Challenge 2

86 **Directorio análisis**

PLAY: MORE
082 Clase Maestra: Hitman Contracts
088 Explicación DVD
090 El Gran Reto

94 **Sesión de cine**

96 **Próximo número**

DEMOS DE XBOX LIVE
» Crimson Skies: High Road to Revenge

DEMOS
» Ninja Gaiden
» Van Helsing
» Galleon

Contenido Descargable
» Rainbow Six 3 Carnival

PELÍCULAS EN EL DVD
» Driv3r
» Mashed
» Serious Sam 2
» The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
» The Making of Sudeki
» XNA Tech Demos

EXCLUSIVO XBOX

Tron 2.0: Killer App

Vuelve a holgazanear ante un PC

↑ Liquídalo y salta luego sobre su moto usando el estupendo modo OverRide.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
EDITOR: **BUENA VISTA**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2004**
JUGADORES: **1; 2-16 EN XBOX LIVE Y SYSTEM LINK**

SIGUIENDO todos los gigabytes de belleza del anterior shooter para un solo jugador, este programa digitaliza una vez más a los jugadores para llevarlos al interior de una enorme computadora central. Algunos megalómanos y el omnipresente y malvado "usuario" Thorne se han apoderado del sistema de la computadora, por lo cual, y después de ser absorbidos en este peculiar universo, los jugadores tendrán que abrirse camino a través de más de treinta niveles llenos de programas francamente mosqueados, similares a los humanos en su comportamiento, en un intento de desactivar al dictador digital.

Todos los entornos son absolutamente fieles a los de la película original, y nuestro resistente héroe cuenta con un sorprendente arsenal con 16 armas a su disposición, incluyendo granadas digitales, rifles de ciberfrancotirador y los petrificantes discos de energía de la peli. La acción discurre de modo muy suave, y es tremendamente divertido romper y rasgar oleada tras oleada de chicos malos con todo tipo de armas electrónicas. Como detalle final, el personaje central puede personalizarse completamente, desde las armas e instrumentos hasta los escudos, pasando por los atributos y habilidades individuales del jugador. Sin embargo, crear tu propio traje de lycra inarrugable tipo *Tron* y colgarlo en Internet, como hizo el mes pasado un *fan* del juego bastante torpe, no es en absoluto recomendable.

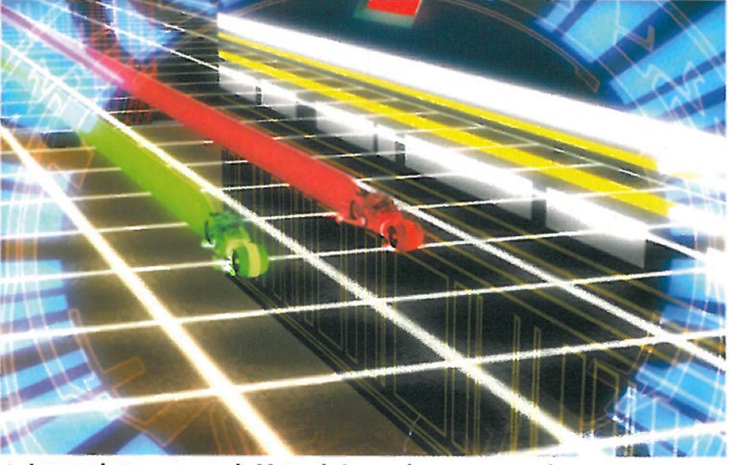
¿Recuerdas las Motos de Luz de la película (mortales motocicletas, generadas alrededor de los jugadores desde un simple haz de energía)? Pues bien, han vuelto, y los aspirantes podrán correr a su entero y virtual placer contra la IA o contra oponentes humanos. Aún mejor, gracias al muy logrado modo OverRide, nuevo en el juego, los jugadores podrán alternar sin interrupción entre el combate en primera persona y el combate entre vehículos en un abrir y cerrar de ojos.

A diferencia de sus predecesores, *Tron 2.0: Killer App* ha visto cómo su modo multijugador ha sido completamente rediseñado, y varios submodos diferentes colocan a este programa muy por encima de otros shooters que andan por ahí fuera. Hasta 16 jugadores pueden tomar parte en la típica locura multijugador que corre sobre el System Link o sobre Xbox Live (incluyendo todas las nuevas características de Xbox Live 3.0), incluidas las variantes *deathmatch* personalizables. Si buscan un toque de estrategia, los jugadores pueden elegir seis tipos diferentes de combatiente (cada uno de ellos con diferentes atributos y estilos de juego) dentro del modo multijugador basado en equipos. Se aporta variedad a los deatmatches clásicos con las batallas entre Programas y Motos de Luz (hombre contra máquina), punto este en el que funciona nuevamente el modo OverRide.

Si *Killer App* cumple lo que promete, y mejora el bombazo del programa para PC del año pasado, *Tron* podría llenar todo un disco duro entero de nuevos *fans*. Por cierto, ¿dónde habremos puesto ese traje de lycra que brilla en la oscuridad...?



↑ Los programas con uso de razón son solamente bits de datos.


↑ Las excelentes carreras de Motos de Luz vuelven, y corren más que nunca.





Las Motos de Luz dejan tras ellas una muralla sólida que te encerrará.

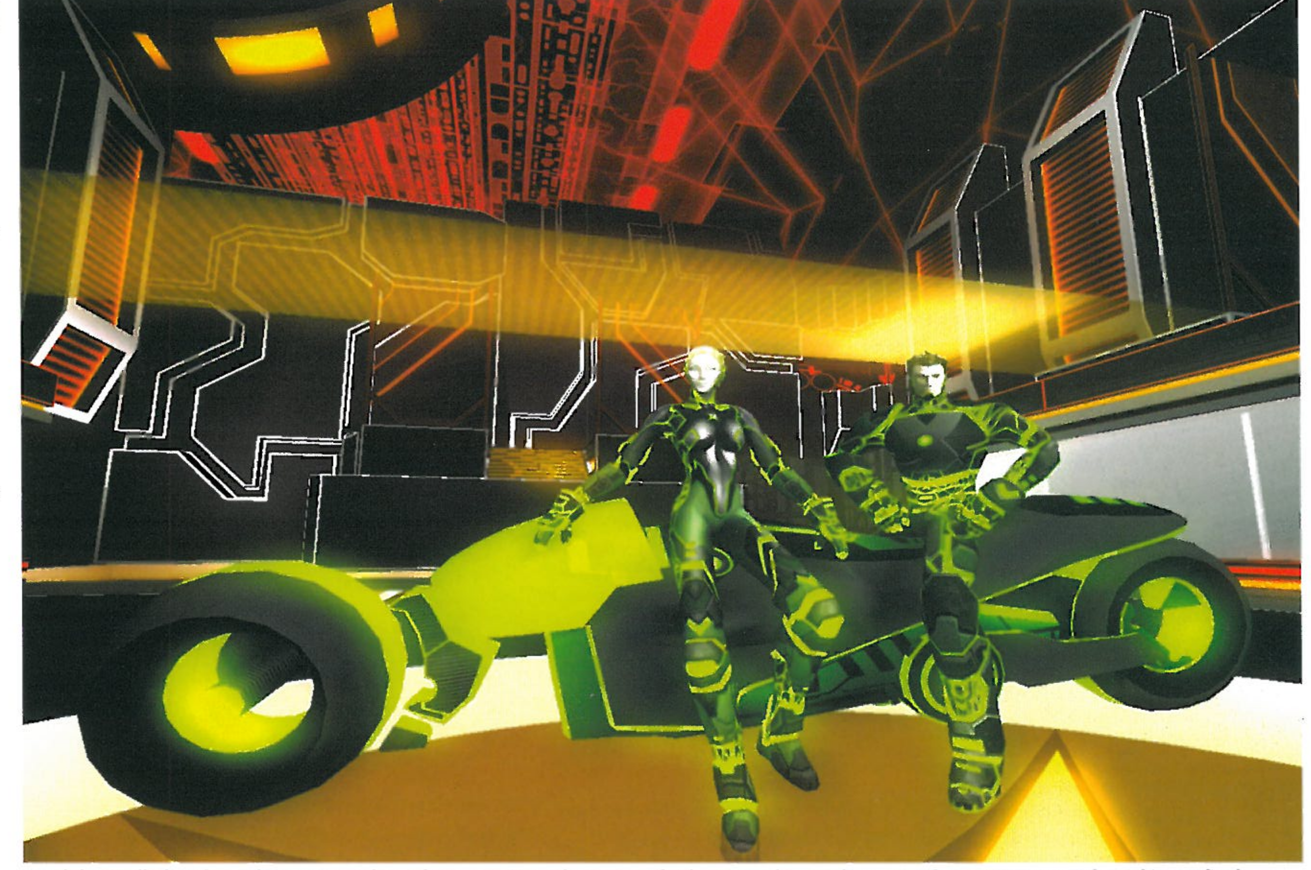


Trepidantes batallas multijugador tienen lugar en diez estupendos mapas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PARRILLA DE ENERGÍA
Killer App presenta diez nuevos y brillantes escenarios multijugador más que la versión previa para PC, todos ellos fielmente recreados para captar la atmósfera de la película. A través de Xbox Live se prometen, igualmente, más descargas y nuevos diseños para el juego en un futuro.

¿QUÉ HAY TRAS UN NOMBRE?
Algunos de los malévolos e infectos programas contra los que tendrás que luchar llevan nombres bastante reales, como Programas de Seguridad, Buscadores de Recursos y Trazadores, entre otros.



El desarrollador Climax ha programado, incluso, una Moto de Luz en edición especial para Xbox. No sabemos si aparecerá en el juego final.

HACIENDO CHATARRA

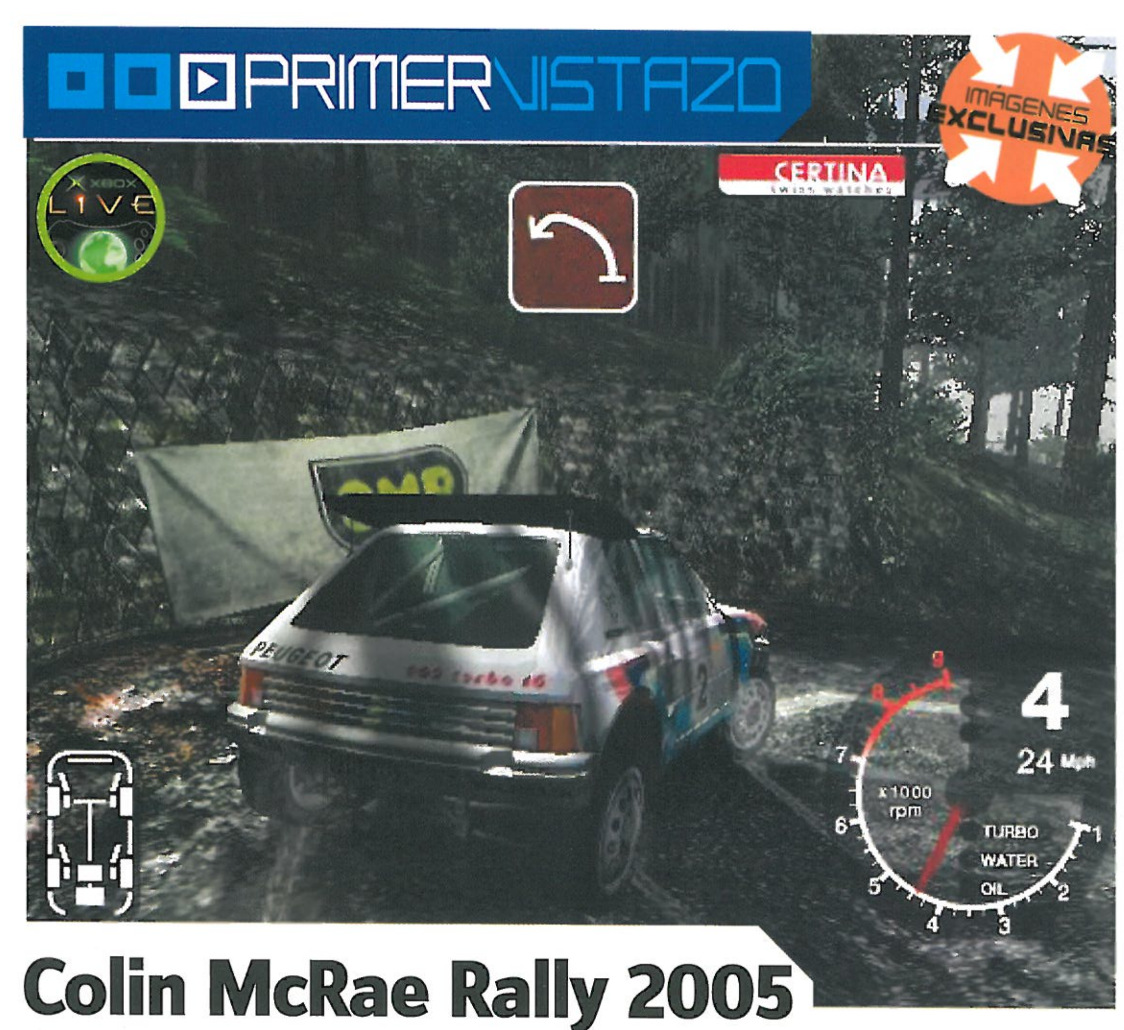
Diversos tipos de tropas virtuales pueblan el universo de *Tron*, y durante los combates basados en equipos, los jugadores pueden escoger entre los mismos para aportar profundidad a sus escuadras. El combate basado en armas no es, sin embargo, el único método para luchar; los ataques cuerpo a cuerpo pueden ser igualmente efectivos. Y si todo falla, saca tu rifle de ciberfrancotirador y desmonta a los Programas de sus motocicletas.



Los combates cuerpo a cuerpo son bastante duros.



Las persecuciones en carrtera son muy habituales.



Colin McRae Rally 2005

La ley del rendimiento decreciente por los suelos

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
EDITOR: **CODEMASTERS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2004**
JUGADORES: **1-4; 1-8 LIVE; 1-32 ENLACE DE SISTEMA**

SABEMOS qué estás pensando. ¿Un intento descarado de sacar pasta por la patilla? ¿Cuatro retoques para que aflojes otros 60€? A nosotros también se nos pasó por la cabeza. Al fin y al cabo, parece que fue ayer cuando *Colin McRae 04* llegó a nuestras Xbox... pero cómo cambian las cosas en un día. Visitamos a los chicos de Codemasters y descubrimos que le han metido de todo a esta quinta entrega, desde juego en Live hasta el efecto de latigazo cervical. Podemos afirmar tranquilos que el número cinco será un título muy distinto.

«Nuestra principal ventaja –dice el productor ejecutivo Jim Woods– es que esta temporada Colin no tiene coche. No estamos restringidos a un fabricante en concreto, y eso significa que podemos meter lo que nos apetezca. Vamos a recuperar un montón de viejos clásicos o a añadirlos por primera vez.» Y ahí es donde empiezan a abrirse las compuertas...

Además de la libertad para meter cuantos coches quieran, eso ha permitido a Codemasters implementar un nuevo modo de trayectoria profesional. Empezarás como novato, luego elegirás una senda que te lleve a los campeonatos del mundo. «Es un estilo de juego en el que te sientes el rey del mambo», dice Woods alegremente. «Puedes pasar por hasta 300 etapas y, una vez completadas, te tenemos reservada una gran, gran sorpresa como premio. En fin, ¿queréis probarlo?» Hombreee...

Hay muchos cambios en *Colin* punto cinco, algunos tan sutiles que los pasarías por alto si no fuera porque hacen que te suden las manos. Nos da la impresión de que Codemasters quiere situarte justo en el asiento del conductor, hacer la experiencia lo más real posible. Como aperitivo, vuelve la cámara del parachoques, pero hay más. Si te sales de una derrapada, la perspectiva de la cámara fija es como si se saliera de sus 'goznes', lo cual da una sensación de pérdida de control y te obliga a recuperar la trazada ideal. Si no lo logras, chocarás con el decorado. La pintura saltará justo ahí donde se produzcan los desperfectos y sufrirás una ligera conmoción por el golpe. Te tiembla la visión, igual que si acabaras de estamparte de cabeza contra un árbol, suponemos.

Si combinamos esto con un indicador de desperfectos que muestra por primera vez en la serie *McRae* dónde ha sufrido daños tu coche, obtenemos una experiencia que te hace cuidar de tu propia seguridad. Nos sentíamos como viejecitas al volante, desesperados por no chocar. «Te acostumbras –dice Woods–. Al nivel de introducción tendríamos que llamarlo 'nivel yaya'. A todos les pasa igual; después de todo, esto es lo más parecido que encontrarás a participar en un rally, pero espera a pillarle el tranquillo: no se parece a nada a lo que hayas jugado.» Y es verdad. Aún quedan elementos por implementar, opciones súper secretas (pero por las que vale la pena esperar) y cuestiones y cosillas como para parar un tren, pero *Colin McRae 2005* ya da claras muestras de ser más que una simple puesta al día. Y eso sin hablar de las opciones para Live con las que cuenta.



Las nuevas perspectivas brindan un mayor realismo.



Habrá coches clásicos en *Colin 2005*. ¡Hurra!



Antes de elegir, le puedes dar un completo vistazo a sus prestaciones.



Cada textura se ha diseñado especialmente para la quinta entrega.





↑ Según tu posición, el público te animará o te abucheará en consonancia.



↑ Las sombras inteligentes son sólo un pequeño añadido en tan mejorado juego.

COLIN SE PASA A LIVE

En *Colin 04* podías subir puntuaciones a Live, pero esta vez habrá un modo de etapa única para ocho jugadores. Te enfrentarás mano a mano con otros pilotos en la misma etapa, pero ellos aparecerán como fantasmas para evitar colisiones A lo largo de la carrera se te darán estadísticas sobre los demás corredores para que sepas cómo anda la competencia, y podrás incluso ir a todo trapo en rallies personalizados. Añade a eso la opción System Link para ocho consolas y un sistema de clasificaciones mundiales, y el resultado es un sólido título multijugador. ¡Qué habrán dejado para *Colin 06*!



↑ ¿Tienes un volante? La cámara del capó para ti.



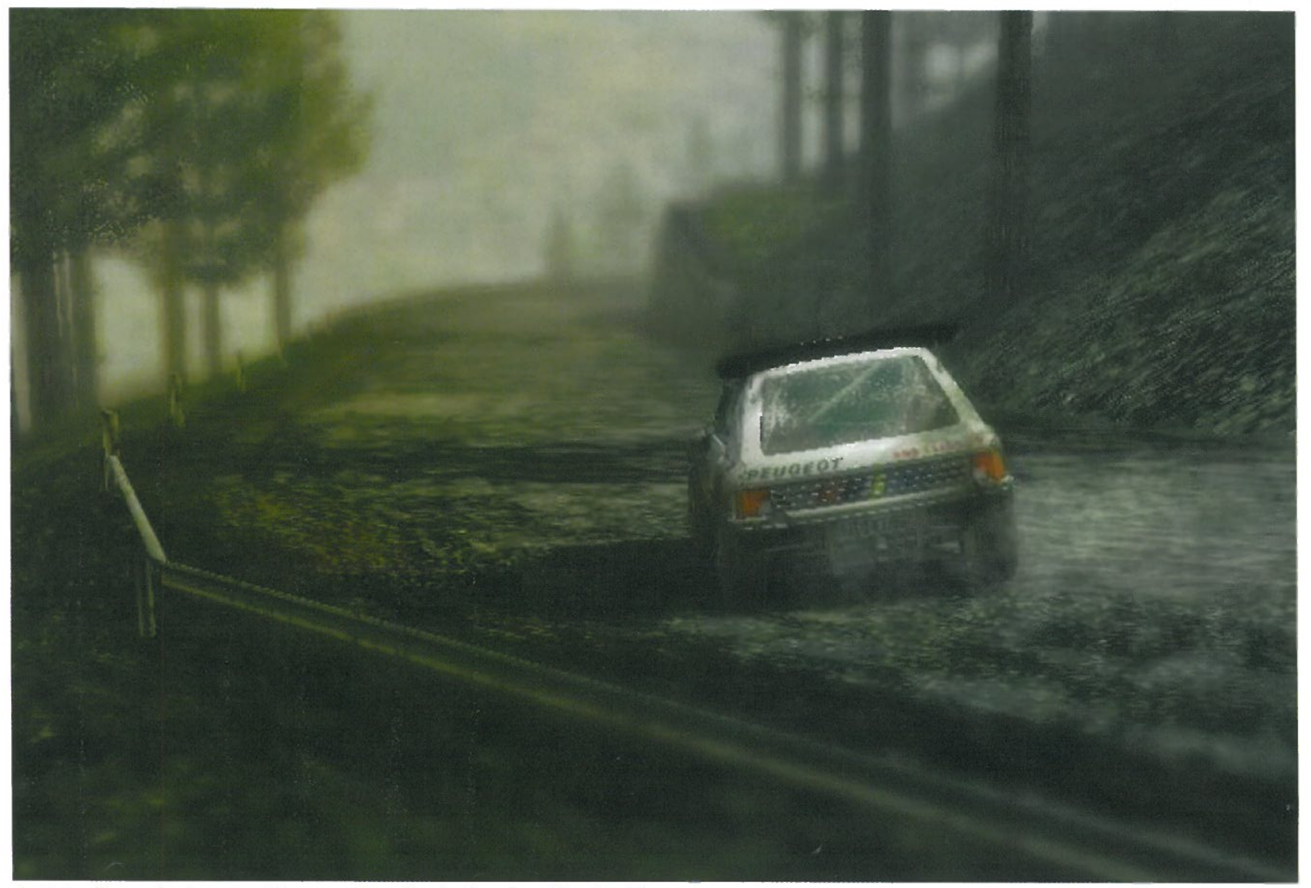
↑ Es tan vistoso que hasta pararías a hacer fotos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» BARRO Y ESTRELLAS
El barro salpica por todas partes en los lluviosos caminos rurales, así que el equipo de desarrollo contempla la inclusión de un botón de limpiaparabrisas. Si la visibilidad se enturbia, no tienes más que activarlos para eliminar parte del fango.

» MÁS COCHES
Ya hay un 50 por ciento más de coches que en el juego anterior. Informaremos de cuáles son a medida que se acerque el lanzamiento, pero ten por seguro que pondrán a cien a los entusiastas de los rallies.

» ¡UUUH, FUERA!
Si pasas ante una muchedumbre en primera posición, te aclamarán y harán sonar bocinas por ti. Llega rezagado tras el pelotón y te ignorarán por completo o te harán pedorretas. Eso sí es cuidado por el detalle.



↑ Aplaudimos al saber que el Peugeot 256 volverá a los recorridos. ¡Qué bueno va a ser esto!

GoldenEye: Rogue Agent

Si te gusta Bond, no podrás resistirte

↑ **Con los malos, tu arma será ligeramente mayor que una Walther PPK.**

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EALA**

EDITOR: **EA**

LANZAMIENTO: **OTOÑO 2004**

JUGADORES: **1-4 PANTALLA PARTIDA; 2-16 XBOX LIVE**

BOND ha vuelto, pero no por mucho tiempo, en este retorcido FPS, donde jugarás en el bando de los malos y no como el encantador agente británico.

Serás un agente del MI6 que se ha vuelto malo, expulsado del programa de entrenamiento 00 por su temeridad y brutalidad. Después de perder un ojo al más puro estilo *Kill Bill* contra el Dr. No, te pasarás al bando de Goldfinger, cuyos técnicos te implantarán un ojo cibernético de tono dorado con unos utensilios especiales (visión nocturna, sensores de calor, etc.), que te otorgará tu nuevo nombre: GoldenEye. A medida que te ganes la confianza del jefe teniendo éxito en tus misiones contra el Dr. No, las recompensas te permitirán mejorar tu ojo, utensilios y armamento.

Aunque, claramente, no es una secuela del famoso shooter *GoldenEye* de Nintendo, *Rogue Agent* utiliza el mismo título y tiene toda la pinta de estar a su altura. Para conseguirlo, se ha juntado un equipo de ensueño. La parte de la programación incluye miembros del equipo que han sido decisivos en el desarrollo de juegos como *Halo*, *Splinter Cell* y *Counter-Strike*. El modelado de los personajes será realizado por Rene Morel, principal diseñador de personajes de la película CGI *Final Fantasy*; el vestuario estará diseñado por Kym Barret, que ganó un Oscar por *Matrix*; mientras que la música será de Paul Oakenfold. Y lo más significativo: EA tiene a bordo a Sir Ken Adam, el hombre que diseñó el universo clásico de Bond en las películas. Guaridas en volcanes, ciudades submarinas, cavernas de alta tecnología... sea lo que sea, él lo creó.

EA también está deseando innovar en la jugabilidad, demostrando que podrás prender fuego a charcos de gasolina que salen de depósitos de combustible agujereados y tirarte de cabeza para protegerte mientras ves las llamas correr por el chorro hasta la fuente, envolviendo en una bola de fuego al vehículo incontinente y a todo lo que le rodea. Los ataques cuerpo a cuerpo también serán abundantes, particularmente donde la munición sea escasa, y *GoldenEye* podrá agarrar a los enemigos, darles puñetazos, golpearlos con la pistola, darles golpes de kárate, y mucho más. Los ataques a distancia incluirán la habilidad de lanzar granadas desde las manos de aquellos que ya las tenían preparadas, provocando explosiones que eran para ti.

La mejor noticia de todas es que *Rogue Agent* disfrutará de compatibilidad total con Live gracias al nuevo acuerdo entre Microsoft y EA. Las opciones multijugador son una parte enorme de este juego, del que tendremos más noticias pronto (mientras tanto, puedes ir viendo *Vive y Deja Morir*).



↑ **Oddjob, como su nombre indica hace los trabajos desagradables.**

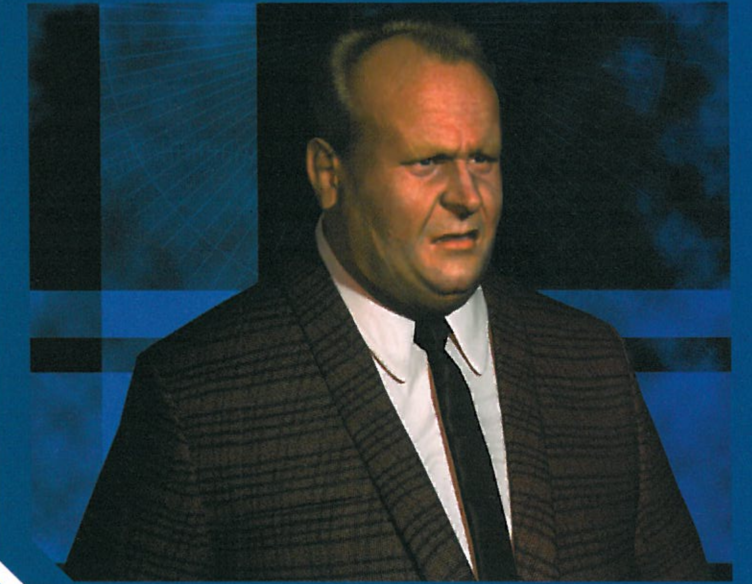


↑ **La cámara acorazada será uno de los objetivos primordiales.**



EN COMPAÑÍA DE LADRONES Y LOCOS

COMO AHORA ESTÁS en el otro bando de las películas de Bond, en el papel del cómplice malvado GoldenEye, tendrás que trabajar con los enemigos más antiguos de Bond, unos como amigos y cómplices de tu malvado jefe Goldfinger, otros en el bando de su archienemigo, el Dr. No. Estos incluyen a Oddjob con su bombín, Scaramanga con sus tres pezones, la pícara Xenia Onatopp y la ambiciosa Pussy Galore.



Goldfinger: gangster, avaricioso, golfo y pelirrojo.



Dr. No: chiflado, desagradable, con manos nuevas y atómico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VIVE Y DEJA MORIR
Habrá más mapas multijugador que en la Campaña, con todos los modos jugables en Live. Los personajes controlados por la IA tomarán escudos humanos, serán conscientes de los cambios de entorno y aprenderán tu forma de jugar. Los modos previstos incluyen un simulador de deathmatch y wargames basados en objetivos.

BOND A BORDO
Las trampas mortales estarán presentes de forma abundante en los modos individual y multijugador. Activaremos trampas mortíferas, incluyendo un transbordador espacial fuera de control en la estación espacial Moonraker. También esperamos que haya un tanque de tiburones y quizás una piscina de pirañas.



Hey, eres un malvado agente rebelde trabajando para un jefe criminal internacional: ¿qué te preocupa si un secuaz del Dr. No dispara a un rehén?

Esplendor en la hierba

El esperado Pro Evolution Soccer 4 llegará por fin este otoño a Xbox incorporando con una larga lista de novedades



ERA, sin duda, uno de los anhelos más fervientes de todos los aficionados a los juegos futboleros, y pronto se va a convertir en realidad: la saga *Pro Evolution Soccer* de Konami va a debutar por fin en Xbox, y lo va a hacer con la que promete ser la mejor entrega hasta el momento.

Aunque una de las "margaritas" a nivel informativo sigue deshojándose, pues continúa sin confirmarse si *PES 4* contará con opciones para Xbox Live, lo cierto es que la compañía japonesa sí ha desvelado una amplia serie de detalles sobre otros aspectos del juego, además de hacer públicas las primeras capturas de pantalla, que acompañan estas líneas.

El juego está siendo desarrollado por el prestigioso estudio ubicado en Tokio y liderado por el legendario Shingo "Seabass" Takatsuka, y pretende reforzar algunos de los aspectos más característicos de la saga, como son su intuitivo sistema de control y su realismo, especialmente en lo relativo a los movimientos de los jugadores.

Entre las principales innovaciones del juego se pueden destacar los nuevas técnicas para ejecutar las penas máximas y también para realizar los lanzamientos de faltas, ya sean directos o indirectos.

Otra peculiaridad realmente interesante del juego es que se han reforzado las habilidades individuales de los jugadores, especialmente de los *cracks*. Ahora estos podrán realizar controles rápidos y precisos del balón o pasar el esférico al primer toque, entre otras "proezas" balompédicas. También se ha mejorado notablemente el sistema de *dribbling*, para que regatear a los oponentes sea mucho más sencillo y podamos realizar acciones mucho más espectaculares.

Pero tal vez el aspecto más pintoresco del juego sea el protagonismo que los colegiados van a adquirir en el desarrollo de los partidos: *PES 4* se va a convertir en el primer juego de la saga en la que los árbitros tendrán presencia física real, y además contarán con una IA sumamente elaborada que les permitirá reaccionar adecuadamente en todo momento a las diversas situaciones que acontezcan en el campo. Loa árbitros van a tener un papel más importante que nunca.

Finalmente hay que resaltar que esta cuarta entrega de la saga contará con la presencia de nuevos equipos internacionales y de diferentes ligas, con nuevas pantallas para controlar diversos aspectos previos al desarrollo de los partidos y, en definitiva, con una larga lista de novedades que iremos desgranando a medida que se acerque el lanzamiento del juego.



¡Cuánto tiempo!

Blinx, uno de los personajes más carismáticos de Xbox, vuelve a casa por Navidad

NOS ATREVERÍAMOS a decir que es uno de los juegos más injustamente infravalorados del catálogo de Xbox, y es que, más allá de su calidad intrínseca, el mérito de aportar ideas nuevas a un género tan trillado como el de las plataformas merecía un reconocimiento que, por desgracia, no se le otorgó en su momento.

Claro que, a veces, como decía Paco Costas en aquel legendario programa, la vida te da una segunda oportunidad, y Blinx va a tener la suya con *Blinx 2: Dueños del Tiempo & Espacio*, que será desarrollado de nuevo por Artoon y que será publicado estas próximas navidades.

El juego contará con una línea, desarrollo y aspecto similares a los de su predecesor, pero aportará una buena cantidad de novedades, entre las que destacan poderosamente la incorporación de un modo de juego cooperativo para dos jugadores, y la inclusión de un modo batalla en el que podrán competir en una sola consola un máximo de cuatro jugadores. En fin, tiempo al tiempo...



Alguien está a punto de perder una de sus 7 vidas...

Made in Spain

Scrapland, distribuido internacionalmente

SURGIDOS de las cenizas de lo que fue Rebel Act Studios -los creadores del juego para PC *Blade: The Edge of darkness*-, MercurySteam es un grupo español de programación ubicado en Madrid que ya trabaja en su primer proyecto, bautizado como *Scrapland*. Este juego 3D de acción futurista será publicado para Xbox y PC y contará con distribución a nivel internacional gracias al acuerdo firmado con Enlight; esto ha traído consigo otra sorpresa adicional, y es que el respetado American McGee se va a convertir en Productor Ejecutivo del juego.

Nuestro papel es el de D-Tritus, un robot ensamblado a partir de trozos de chatarra con el que podremos deambular por Chimera, una futurista ciudad poblada por singulares personajes. Nuestro principal cometido será entablar espectaculares combates aéreos, y para ello podremos construir nuestra propia nave.

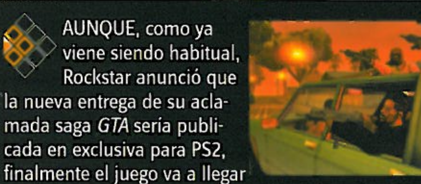
Se espera que el juego sea publicado dentro de lo que queda de este mismo año.

Así de bonita es Chimera.

Vuelve GTA

San Andreas llegará a Xbox

AUNQUE, como ya viene siendo habitual, Rockstar anunció que la nueva entrega de su aclamada saga *GTA* sería publicada en exclusiva para PS2, finalmente el juego va a llegar también a otros sistemas, entre ellos Xbox...



Esta nueva entrega de la serie presenta una jugabilidad muy similar a la de sus predecesoras, y casi con toda seguridad va a seguir careciendo de juego *on line*, según han confesado sus creadores. Lo que sí tendrá el juego es un nuevo argumento, que tiene como protagonista principal a Carl Johnson, un tipo que regresa después de diez años a la ciudad de Los Santos (ubicada en el estado de San Andreas) para afrontar una complicada situación: su madre ha sido asesinada, su familia está en problemas, y sus amigos de la infancia atraviesan una situación más que comprometida. El juego nos dará una buena ración de lo de siempre: libertad de acción para recorrer las calles de la ciudad a pie o al volante de algún vehículo, mientras intentamos acometer las misiones que nos surjan en nuestro periplo.

Breves

FAR CRY MÁS LEJOS

Ubi Soft acaba de hacer público que el lanzamiento de *Far Cry Instincts* para Xbox se retrasa hasta principios del año que viene. Como ya os hemos contado, se trata de una nueva versión del juego publicado hace algunos meses con gran éxito para PC.

LLEGA DIGIMON

Atari ha hecho público que este mismo otoño publicará para Xbox el juego *Digimon Rumble Arena 2*. Se trata del debut de esta popular serie en nuestra consola, y lo hará con un juego 3D que nos ofrecerá espectaculares combates en diversas *arenas*.

MUCHO FUTURO

Future Publishing ha llegado a un acuerdo con Microsoft para extender la licencia para publicar a nivel internacional la Revista Oficial Xbox hasta el año 2011. Como segunda lectura de este acuerdo se puede extraer que la consola de Microsoft tiene cuerda para rato...

OTRO GALÁCTICO

Un mito viviente de la programación, el venerado Dino Dini, ha anunciado que está trabajando en un nuevo juego de fútbol -el género que le dio la gloria- para la compañía DC-Studios. De momento no se han confirmado ni más detalles ni una fecha aproximada para su publicación.

¿No lo extrañabas?

EA publicará el próximo juego de la saga *Oddworld*

DESPUÉS de que Microsoft le diese la carta de libertad a Oddworld Inhabitants, éstos han llegado a un acuerdo con Electronic Arts para que ellos sean los encargados de la distribución a nivel internacional del que será el cuarto juego de la saga *Oddworld*.

Después del éxito de público y crítica conseguido por las tres primeras entregas de esta serie, relativamente pronto -el año que viene- podremos disfrutar de la nueva entrega de *Oddworld* que, eso sí, contará con una buena cantidad de sustanciosas novedades: para empezar, es ya casi seguro que Abe no será el protagonista principal del juego, y también es muy posible que el desarrollo del juego tenga muy poco que ver con sus predecesores, al menos en lo relativo a términos de jugabilidad. La nueva estrella del juego se llama Stranger, y es una especie de caza recompensas al estilo del salvaje oeste americano que tendrá que perseguir a diferentes malhechores a través del universo Oddworld. Suena bien, ¿no?

Inteligencia Artificial

Vivendi publicará el juego de la película Robots

CREADO por el mismo equipo que dio forma a la divertida *Ice Age*, *Robots* es otro filme de animación de los estudios de la Fox que va a contar con su versión en forma de videojuego, que va ser desarrollado y distribuido por Vivendi.

Robots gira en torno a las peripecias de Rodney Copperbottom, un simpático robot que tendrá que intentar desbaratar los maquiavélicos planes del malvado tirano de turno.



¿Quién es el gracioso que ha dicho que pierdo aceite?

Este argumento dará pie a un entretenido juego de acción que será publicado a principios de 2005 (coincidiendo con el estreno de la película). Una de las peculiaridades de Robots es que Rodney podrá utilizar las diferentes partes de su cuerpo para resolver las distintas situaciones que se le presenten a lo largo de su misión.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	AVALON
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	AMAZE ENT.	SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN McGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



PARECE que últimamente nuestro olfato anda bastante afinado, y si no, no hay más que ver como los dos juegos que encabezan la lista de títulos más vendidos han desfilado recientemente por la portada de nuestra revista. El imparable ascenso de *Driv3r* ha conseguido incluso algo que parecía muy difícil: arrebatarle el primer puesto al formidable *Ninja Gaiden*. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. DRIV3R
EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **REFLECTIONS**
Ya decíamos que este juego le iba a plantar cara a la mismísima serie *GTA*, y de hecho sus ventas reflejan que ha conquistado a un amplio número de jugones.

2. NINJA GAIDEN
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Si no fuera porque la censura probablemente se encargaría de impedirlo, estamos seguros de que Ryu haría que rodarán cabezas por perder el primer puesto.

3. DINO CRISIS 3
EDITOR: **CAPCOM** DESARROLLADOR: **CAPCOM**
La legendaria saga de Capcom dio un salto al espacio y ahora lo hace en la lista de juegos más vendidos. Cuidado: dinosaurios sueltos...

4. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
Sigue siendo una de las opciones más sólidas para los aficionados a los juegos de conducción, y parece que los usuarios lo tienen presente

5. FULL SPECTRUM WARRIOR
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **PANDEMIC**
Este formidable combinado de acción y estrategia demuestra que los juegos bélicos siguen dando mucha guerra en nuestra consola.

6. RALLISPORT CHALLENGE 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Sus opciones monojugador son ciertamente buenas, pero es que su apartado multijugador para Xbox Live lo convierten en una verdadera joya.

7. RED DEAD REVOLVER
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Los creadores de la saga *GTA* demuestran que también saben hacer otro tipo de juegos, y este shooter con tintes de western es una buena prueba de ello.

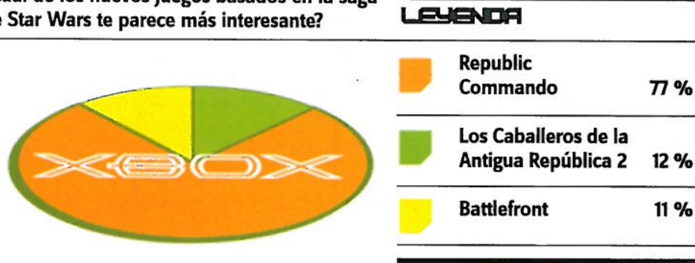
8. STATE OF EMERGENCY
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Otro título de los creadores de la saga *GTA* que logra hacerse con un puesto en esta lista para confirmar el talento de Rockstar.

9. OBSCURE
EDITOR: **MICROÏDS** DESARROLLADOR: **HYDRAVISION**
Sin duda alguna, una de las grandes sorpresas de la temporada. Un sorprendente *survival horror* con estética heredada de pelis como *The Faculty* o *Scream*.

10. UEFA EURO 2004
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
La Eurocopa acabó con la sorprendente victoria de los griegos, mientras, el juego oficial se aferra al último puesto de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de los nuevos juegos basados en la saga de Star Wars te parece más interesante?



LEYENDA

Republic Commando	77 %
Los Caballeros de la Antigua República 2	12 %
Battlefront	11 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Carnicería a base de cortar gargantas

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PHANTAGRAM
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

Podría haber llegado mucho antes y podría parecerse a *Dynasty Warriors* con duendes añadidos, pero hemos jugado con *Kingdom Under Fire* y podemos contaros que resulta un poco como meterse en la batalla de los Campos de Pelennor de *El Señor de los Anillos*. Un reto casi imposible de ganar que se muestra frente a nosotros... y lo conseguimos.

Aunque el sistema de control deja todavía algo que desear, no podemos por menos que impresionarnos ante el número de personajes en pantalla, desde batallones enteros de infantería hasta arqueros, pasando por los piqueros. De hecho, más de 100 luchadores individuales estarán en pantalla durante cualquier combate, todos ellos intentando provocar la mayor carnicería posible.

Puedes escoger entre jugar como humano o tomar la perspectiva de las fuerzas de la oscuridad. Reducido a sus términos básicos, el juego requiere que encuentres a varios enemigos principales y que los derrotes. Todo ocurre en tiempo real (nada de chorradas tipo estrategia por turnos, chicos) y, contando con que tienes un escuadrón de hombres armados que dirigir, esto no va a ser, desde luego, un paseo por el parque.

La IA del enemigo hará que éste nos ataque por los flancos, nos tienda emboscadas o nos machaque contra el suelo, simple y llanamente. Si los elfos oscuros o los orcos piensan que están en problemas, harán rápidamente cuanto esté en sus manos para solucionar las cosas a su favor. Afortunadamente, cuando la batalla haya acabado tendrás la oportunidad de entrenar más a tus tropas, recoger suministros tales como nuevo armamento, o simplemente ir al *pub* (pues sí, va en serio) a mejorar vuestra moral. Desde luego, suena como si se tratase de un juego al que podríamos engancharnos con facilidad...


La IA de tu equipo se las apañará bien con el resto de los enemigos.



Vale; ahora ¿quién va a ser el chulito que le cante las cuarenta a este animal?


Damas con garras de las fuerzas oscuras. Cuidadito, las chicas son guerreras.



Vete primero a por el líder para ganar la batalla.

Campo de batalla Cómo sacar el mejor partido de tu matanza...



»TU BARRA DE SALUD Asegúrate de que tu barra de salud no desciende hasta un nivel crítico; eres el jefe y la moral de tu escuadra se vería directamente afectada.

»TU PUNTO DE RUTA Te señala las tareas más inmediatas que tengas a mano. Aquí, debes destruir una catapulta. Seguirlo o no es cosa tuya.

»PUNTOS DE EXPERIENCIA Gana batallas para cargar el medidor de puntos de experiencia. Esto te proporcionará magia élfica o potentes ataques para los humanos.

»MAPA Observa lo que cualquier división de tus tropas está haciendo en cualquier momento. Guíalos en movimientos de pinza, para flanquear al enemigo o para emboscarlo.

»PORTAESTANDARTE Un buen modo de saber dónde está tu equipo. Si el portaestandarte cae, tú recogerás la bandera. También ayuda para saber quién es quién en el campo de batalla.

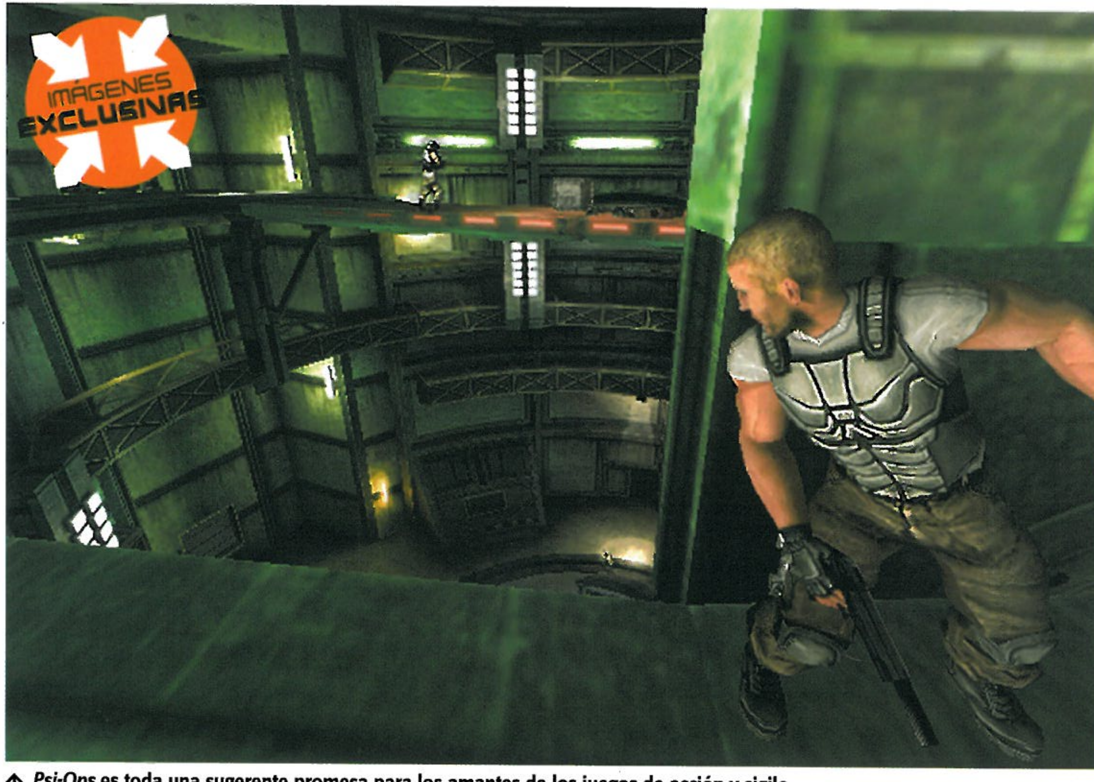


La magia centelleante significa que todo va bien.



De rodillas y fuera de combate. Hala, a casa.


Ábrete paso hasta el número 1.
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ *Psi-Ops* es toda una sugerente promesa para los amantes de los juegos de acción y sigilo.

OOOOMMM....

Las capacidades mentales del protagonista comprenden también el control mental que pone al enemigo bajo el manejo del jugador por un tiempo. La clarividencia le permite salirse de su cuerpo para ver lo que le espera en los próximos metros de forma inadvertida. La visión de aura es para ver cosas ocultas a la vista normal, y la succión provoca el estallido de la cabeza del enemigo.



↑ Enfoque práctico de la telequinesis.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Ejemplo de física aplicada

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
EDITOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**



CON NOTABLE éxito entre la crítica especializada, *Psi-Ops* fue lanzado el pasado mes de junio en el mercado americano. Al español, aún ha de tardar un poco en llegar. Según ha explicado Matthew Hubband, de Midway, la tardanza se debe al completo doblaje al castellano que se ha efectuado y a su sincronización labial.

Psi-Ops es un juego de acción y sigilo de corte futurista que añade un interesante giro a la jugabilidad habitual en esta clase de títulos. El protagonista, Nick Scryer, dispone de una serie de poderes mentales que van de la telequinesis con la que mover objetos al control mental que le permite manejar el fuego, entre otros. La trama se desarrolla en un futuro cercano y arranca con una cuidada y espectacular cinemática que pone inmediatamente al jugador en situación. Nick es un soldado que cae prisionero de una organización terrorista llamada el Movimiento. Su primer objetivo es escapar de la base de los terroristas.

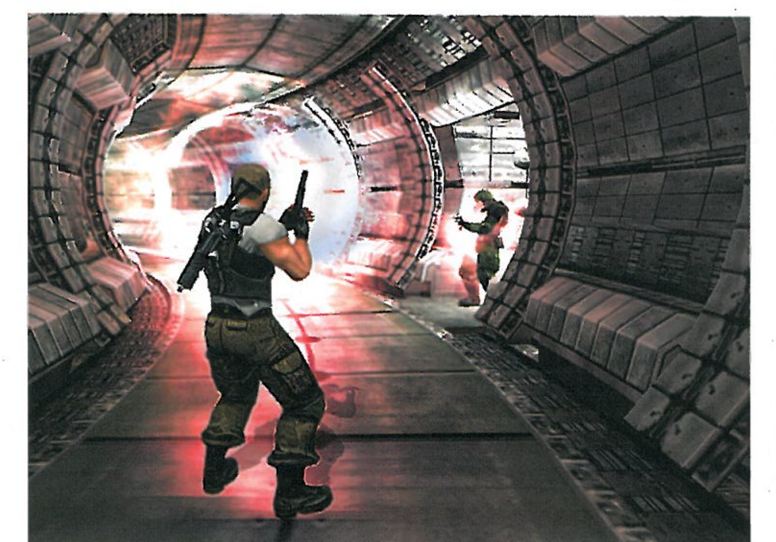
Psi-Ops parte de un concepto original y exhibe unas habilidades tecnológicas poco frecuentes, especialmente en lo que concierne a la física del juego. También cuenta con un más que decente motor gráfico para un producto multiplataforma y unas atractivas secuencias de vídeo prerenderizadas para narrar la historia. Tecnología y poderes mentales que harían palidecer de envidia al mismísimo Profesor Xavier. Nosotros ya lo hemos comprobado.



↑ Yep, también controla el fuego.



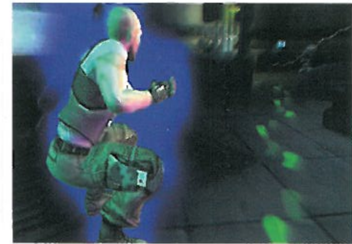
↑ Escapar no será nada fácil.



↑ *Psi Ops* está ambientado en un futuro cercano.



↑ Los efectos son espectaculares.



↑ La visión de aura en acción.

35044	36991	37131	37008	37193	37481	37636	37553	45037	39925	36455
44019	36234	37209	37177	36326	35568	35476	35563	35957	36144	35559
35230	36637	36232	37771	38879	37492	36292	36036	45031	37036	37026
37283	36244	36425	37713	39068	35471	36164	37314	35033	36981	37288
37317	39020	37214	35236	36893	37764	45009	38926	45027	35997	38876
38924	39660	35499	38921	38920	38890	37772	37793	36986	37205	37791
37789	37788	37787	36518	38878	37784	36215	37782	39924	37597	36213

TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER

1 llamada perdida de tu amante — Llamar

TOP 18

36292	36291	36213
36041	35492	37708
36980	36648	36524
35937	36170	35028
45007	35938	37030
36262	36246	36232

TOP FONDOS Envía AFOTO espacio Ref. al 5959 Ejemplo: AFOTO 37030 y envíalo al 5959 Llama al 806526047

Llama al 806526047 Melodias Polifónicas

TOP POLIFONICOS: Envia APOLI espacio Ref. al 5959

Ref. Polifónicos		Ref. Tonos
84680	Dragostea din tei	53411
84267	Buleria	59812
82652	Fiesta Pagana	54210
84731	La vida al reves	54447
80025	The Simpsons	62023
84520	Oye el boom	54420
84805	Volver a disfrutar	54480
84852	Duele el amor	54482
84432	energia	62101
84846	Que tengas suertecita	54478
84884	Quiero ser	54483
84090	Tengo	54407
84768	Obsesion	54456
84680	Dragostea din tei	53411
84267	Buleria	59812
82652	Fiesta Pagana	54210
84731	La vida al reves	54447
80025	The Simpsons	62023
84520	Oye el boom	54420
84805	Volver a disfrutar	54480
84852	Duele el amor	54482
84528	energia	62101

TOP TONOS: Envia ATONO espacio Ref. al 5959

Llama al 806526043 Ringtones Ej: ATONO 54443 y envíalo al 5959

Envia AREAL espacio Ref. al 5959

Ej: AREAL 77007 y envialo al 5959

Llama al 806526047

Ref.	
77007	Orgasmo
77002	Grito de Tarzan
77045	Harley Davidson
77091	Risa de Thriller
77000	20th Century Fox
77116	R2D2
77075	Gallo
77018	Teléfono antiguo
77020	Explosión
77118	Tirando de la cadena del vater
77058	Pedo
risa	Carcajada
77068	Chimpancé excitado
77048	Sirena de policia
77035	Cristal que se rompe
77119	Bebé gracioso

www.araitmovil.com

¡¡ Personaliza tu Móvil !!

5959

TONOS: Envia ATONO espacio Ref. al 5959

Ej: ATONO 55011 y envialo al 5959

TONOS: Llama al 806526043

TOP HIMNOS

Ref. Polifónicos		Ref. Tonos
83188	Real Madrid	68014
83808	Himno de España	55011
82172	Barcelona	68002
82123	Athletic De Bilbao	68004
84094	Himno de riego	
84446	Cara al sol	55058
82124	Atletico De Madrid	68001
83809	Guardia Civil	55060
84362	Champions League	68021
	Himno de la Legion	55024
84490	Asturias Patria Querida	55059
84436	Centenario Real Madrid	68030
84494	La Internacional	50009
84489	Els Segadors	55022

POLI: Llama al 806526047

polifónicos: Envia APOLI espacio ref. al 5959

Ej: APOLI 83808 y envialo al 5959

SALVAPANTALLAS Envía ALOGO espacio Ref. al 5959 Ej: ALOGO 75011 y envialo al 5959 Llama al 806526043

75010 · 06419 · 75381 · 30460 · 03016 · 01002 · 75022 · 75011 · 75203 · 75060 · 05138 · 16188

NOVEDAD · + 18

Animaciones de tus seguidoras

Envia ASTRIP espacio ref. y envialo al 5959

ref: ALE · ref: CH · ref: HOL · ref: FRA · ref: ESP · ref: DIN · ref: ING · ref: ITA · ref: POR · ref: SU · ref: GRE

Ejemplo: ASTRIP ESP y envialo al 5959



Envía AJUEGO espacio Ref. al 5959 Ejemplo: AJUEGO 1601 y envíalo al 5959

Envía AFOTO espacio Ref. al 5959 Llama al 806526047

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

COKTAIL DE PREGUNTAS

¡Hola equipo! Soy un fiel lector de vuestra revista y tengo algunas preguntas: ¿Por qué no ha salido *Silent Hill 3* en Xbox y sí ha sido lanzado en PS2? Algunas veces nombráis juegos durante dos o tres entregas, ¿no podríais comentar algo nuevo? Había un error en el precio de un juego en la publicidad del último número de vuestra revista, creo que deberíais comprobar si los precios están bien cuando los anunciáis en vuestra revista. Por último, me gustaría ver en los análisis la nota de dos analistas, porque no todos tenemos el mismo gusto y me serviría mejor como referencia.

Juan
(carta)

La verdad es que no está del todo claro por qué *Silent Hill 3* no fue lanzado en Xbox. Puede que la segunda parte no vendiera lo suficiente, o quizá estaban enfrascados preparando la cuarta entrega de la serie; en cualquier caso, intenta hacerte con la versión de PC para tener la saga al completo. El tema de los avances siempre depende de la actualidad, de nuevas informaciones sobre juegos, nuevos datos, etc, por lo que habrá ocasiones en las que será necesario volver a informar sobre determinados títulos a los que ya hemos hecho referencia anteriormente. La importancia de muchos de ellos suele devenir en un goteo de información constante, produciéndose los casos que comentas. En cuanto a la publicidad, simplemente pudo ser un error en el anuncio de la tienda en cuestión, pero sería imposible comprobar cada precio, ya que podría tratarse de alguna oferta y promoción puntual que decidieran realizar por su cuenta. Para terminar (aún resumida, tu carta es bastante larga) no podemos negarte que la doble nota no sería una idea del todo mala, pero tal vez en lugar de ayudarte te confundiría: ¿con qué opinión te quedarías si cada uno diese una valoración radicalmente opuesta del mismo juego?

STEEL BATALLION

Me gustaría saber si hay programadas próximas descargas de más mapas para el *Counter-Strike* y, si las hubiera, saber si podríais adelantarnos fechas. Otra de las cuestiones que quisiera saber es si va a salir *Steel batallion: Line of Contact* pero sin el mando, sólo el juego, puesto que tengo la primera parte y no necesito otro mando.

Bleq "El Único"
(Correo electrónico)

De momento, no tenemos ninguna fecha prevista para nuevos mapas o contenido descargable de *Counter-Strike*, así que habrá que tener un poco de paciencia. Lamentablemente, en España no se ha puesto a la venta el juego *Line of contact* por separado, lo que pone en una encrucijada a los que compraron la primera parte y que ahora tendrían que volver a hacer el desembolso completo. Esperemos que esto se solucione a corto plazo, pero puedes probar a comprar el juego de importación en algún país europeo como Inglaterra para no quedarte sin este magnífico juego para Xbox Live.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

Master_Dan inaugura su participación en los foros anunciando una interesante encuesta que Konami ha colgado en su página Web. En esta encuesta, la compañía pregunta a los internautas con qué consola prefieren jugar en sus horas de ocio. **Halomaster** vuelve a sacar el tema de la censura de *Ninja Gaiden*, solo que esta vez viene a confirmar un dato en lo que la mayoría estamos de acuerdo: la censura ha sido mínima ya que se limita a evitar que cortemos la cabeza a los personajes humanos, dejando intactas todas sus posibilidades de juego. Lo que no creemos que pase nunca es lo que piensa **AxL** en este mismo hilo, como es el hecho de poder desactivar esta censura mediante algún tipo de truco. **Ventisca** tiene algunas dudas sobre *BreakDown*, del que ha visto numerosos avances y reportajes, pero que aún no ha podido probar. Sin duda, se trata de un título "peculiar" donde lo mejor del juego espera a los pacientes que avancen en la aventura. **Warmountain**, por su parte, aún no da crédito a la noticia del lanzamiento de *Pro Evolution Soccer 4* para Xbox, aunque se trata de una realidad totalmente contrastada y confirmada por parte de Konami. Si puedes pasarte por alguna tienda o centro comercial, podrás comprobar en los *packs* de Xbox + *Rallysport Challenge 2* como aparece una foto del juego en la parte posterior. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

¿PHANTASY STAR ONLINE?

Tengo una flamante Xbox y me gustaría que respondierais a estas preguntas: ¿cuando saldrá *Phantasy Star Online* o, más o menos, para cuándo llegará? ¿Vendrá *Nude* a España y, en tal caso, cuándo estará aquí? ¿Es cierto que *Halo 2* se retrasa hasta Navidad? He visto algunas imágenes de *Doom 3* para Xbox y parecían bastante peores de las que he visto para PC. ¿El juego tendrá ese aspecto o será como el de PC? ¿Qué noticias hay sobre *Virtua Fighter RPG* para Xbox?

Flenik

Previsto para noviembre o diciembre del año pasado, todavía no sabemos a ciencia cierta si *PSO* va a ser lanzado o distribuido en España, así que puede que la importación sea la única solución posible en este caso. Pero no todo son malas noticias, ya que durante el E3 se anunció un título de la saga *Phantasy Star Universe* que tendrá su correspondiente versión para Xbox, cuya distribución esperemos que corra mejor suerte en nuestro país. Casi aciertas. *Halo 2* estará en nuestras manos el 9 de noviembre, y según se ha confirmado en las últimas fechas, también se podrá adquirir la edición especial anunciada para Estados Unidos, suponemos que de manera limitada. *Doom 3*, por su parte, va a ser de todo menos un juego mediocre, no te fíes de pantallas o vídeos del juego sin terminar. Por otro lado, es evidente que no alcanzará la resolución o la carga poligonal de un PC de última generación (más de un usuario de PC tendrá que dar las gracias si se ve y se mueve como en Xbox), pero gracias a la potencia del hardware de Xbox, creemos que la versión final conseguirá estar a la altura. *Virtua Fighter Cyber Generation* será un juego de rol orientado a los más jóvenes de la casa, respaldado por una compañía puntera como es Sega.

SE CUELAN SECUELAS

Me gustaría saber si *Sudeki* o *Fable* van a tener más entregas que continúen la historia de los juegos actuales.

Jony
(carta)

A estas alturas, resulta extremadamente difícil predecir una secuela de *Fable* o *Sudeki*, pero si te fijas en la tendencia actual del mercado, te darás cuenta de que si un juego tiene cierto éxito de ventas la secuela del mismo está asegurada. Eso sí, viendo el tiempo que han tardado en hacer su primera parte, ya veremos para qué consola terminaría saliendo la segunda.

TRON 2.0

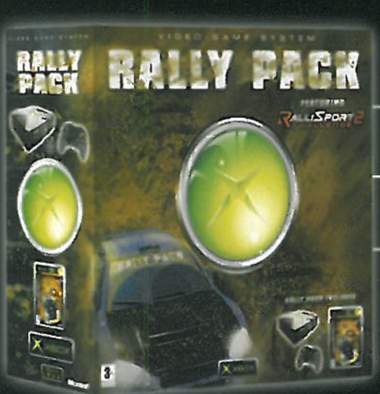
Hace poco tiempo pude jugar a *Tron 2.0* en su versión para PC y en Internet pude ver unas fotos de la versión Xbox. ¿Sabéis si vendrá doblado y traducido como en PC? El doblaje del juego es muy bueno y perdería mucho si no fuera doblado y traducido correctamente.

Oscar
(Carta)

De momento, no tenemos noticias acerca de su posible traducción, pero esperamos que la distribuidora pueda usar las voces ya dobladas en PC (y añadir los extras necesarios) para que podamos tener una versión a la altura de este magnífico videojuego. Así que lo único que podemos confirmarte en estos momentos es el nombre oficial: *Tron 2.0: Killer App*.

Sube y agárrate fuerte.

No los hay más rápidos en su categoría.

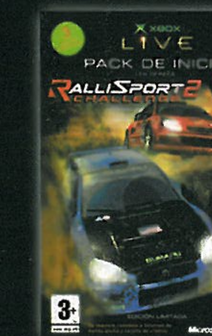


Juego

+Consola

+Mando

RALLY PACK



Juego

+3 Meses de Xbox® Live

+Communicator

PACK DE INICIO





Microsoft game studios

it`s good to play together

xbox.com/rallisport2





XBOX



La nueva cara del terror se esconde tras la obra de Konami

SILENT HILL 4: THE ROOM

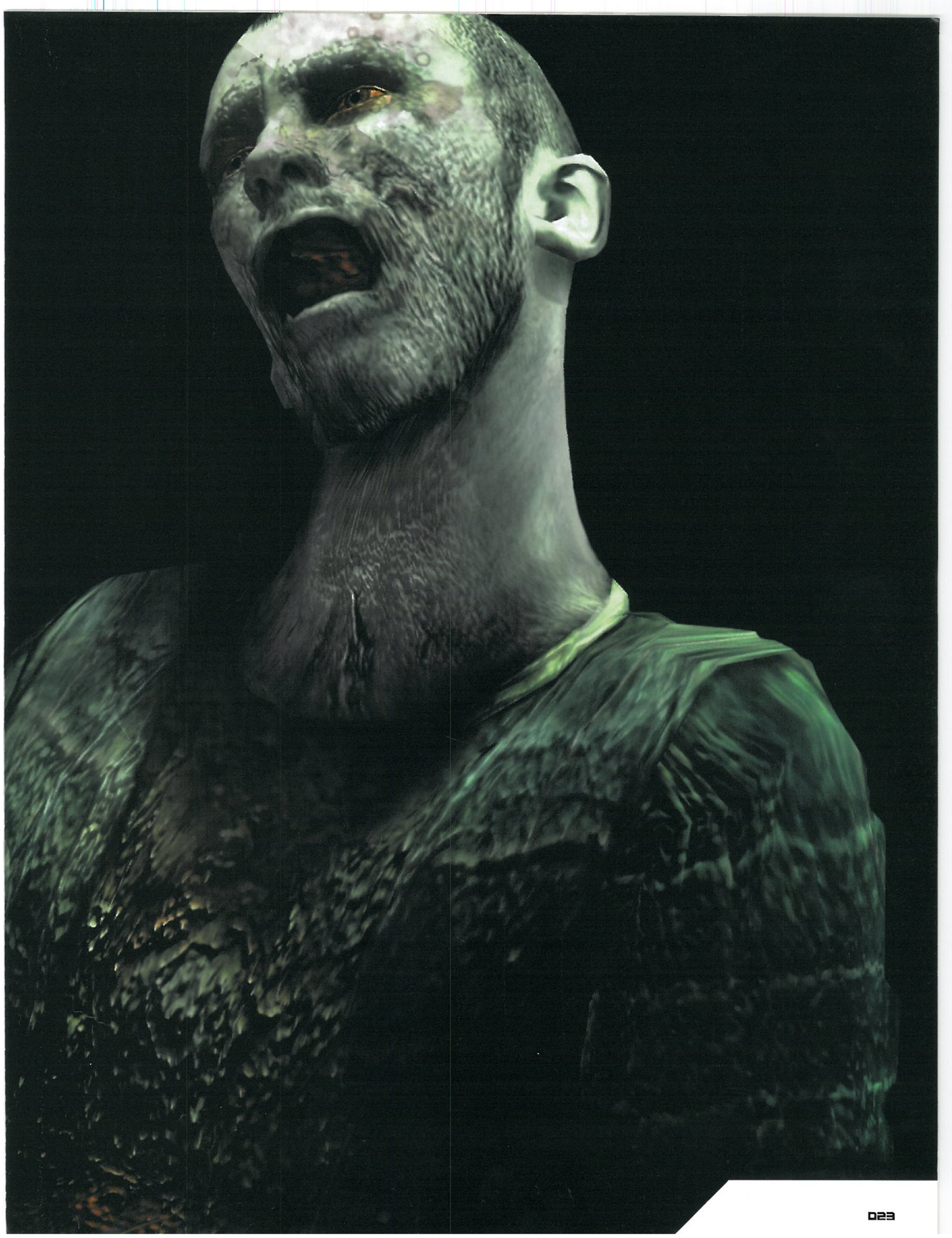


INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
LANZAMIENTO: **NAVIDADES 2004**
WEB: **WWW.KONAMI-EUROPE-COM**

UNA DE LAS mejores cosas que le ha pasado a la industria de los videojuegos en los últimos años es el imparable y veloz avance de la tecnología. Ya estamos un poco acostumbrados a ver gráficos de ensueño y títulos que nos ofrecen las mil y una virguerías visuales habidas y por haber, especialmente desde la irrupción en el mercado de Xbox. Pero gracias a estas nuevas tecnologías, los programadores no sólo pueden presentarnos juegos más *bonitos*, sino que pueden transmitir sensaciones al usuario que hace unos años eran totalmente impensables. Está claro que la jugabilidad siempre será el aspecto primordial en cualquier proyecto pero, a veces, incluso ésta depende del motor gráfico que se haya utilizado. ¿O acaso crees que *Splinter Cell* sería lo mismo si se tratara de una aventura de *scroll* lateral construida a base de píxeles? No, ¿verdad? Pues ya nos vamos entendiendo.

Está muy bien recordar clásicos y viejos títulos y clamar al cielo que lo *retro* vuelve a estar de moda. Hasta cierto punto. No hay que pasarse. Sí, en la corta historia de los videojuegos ha habido títulos que, sin alardear de tecnología 3D y efectos de luces y partículas sobrecogedores, nos han divertido más que muchas de las opciones de compra de las que disponemos hoy en día. Pero su jugabilidad repetitiva, su inteligencia artificial nula y su aspecto visual podrían crispar al más tranquilo de los jugadores actuales. Además, juegos como *Tetris* son adictivos y divertidos como el que más, pero a nosotros nunca nos han dado ningún miedo. Ni *Tetris* ni ningún otro juego anterior a 1999. Y es que ese fue el año en que se lanzó la primera entrega de una de las sagas más terroríficas del mundo del entretenimiento digital. Estamos hablando, claro está, de *Silent Hill*.

¿Y a qué viene toda esta alabanza a la tecnología digital? ¿De verdad hace falta explicarlo? Sin los motores gráficos actuales y el sonido digital del que disponemos, nunca hubiera sido posible transmitir miedo psicológico al jugador. Gracias »



LOS OTROS *SILENT HILL* »

Un terrorífico viaje por el pueblo de los horrores.

Todo lo que tiene un principio, tiene un final. No sabemos a ciencia cierta cuándo terminará la serie de Konami, *Silent Hill*, ya que el éxito de todas y cada una de sus entregas ha sido tan abrumador que su creadores no han tenido más remedio que volver al pueblo que salió de sus mentes pensantes. Lo que sí sabemos con seguridad es cuándo empezó la pesadilla (en el buen sentido de la palabra). Fue allá por el año 1999 cuando el primer *Silent Hill* se puso a la venta y, desde entonces, jugar solo en casa, de noche y con las luces apagadas, no ha vuelto a ser nunca lo mismo.



Los años no perdonan, ni siquiera en el mundo virtual.

1. SILENT HILL (1999)

EL PRIMERO

Aunque sus gráficos no infundan temor alguno ahora, en su momento aterrorizaron a todos los jugadores que se atrevieron a jugar con él. El protagonista se llamaba Harry Mason y se adentraba en el pueblo de Silent Hill para buscar a su hija desaparecida. Al parecer, ésta había sido raptada por unos lunáticos pertenecientes a un culto extraño y, de todas las intenciones que tenían, ninguna era buena. Una historia de película, una banda sonora impresionante, giros argumentales inesperados y un motor gráfico que permitía efectos de luces inauditos hasta el momento convirtieron a *Silent Hill* en el clásico que es ahora.

Hace ya cinco años que apareció esta primera entrega, pero desde el primer momento quedó claro el potencial con el que contaba, tal y como el tiempo acabó confirmando.



La niebla volumétrica escondía más de un susto.

2. SILENT HILL 2: INNER FEARS (2002)

LA ESPERADA SECUELA

Esta continuación, que en Estados Unidos se llamó *Silent Hill 2: Restless Dreams*, supuso el salto de los 32 bits a las consolas de 128 bits como Xbox. La versión de la que disfrutamos era una conversión de PS2 y, aunque el aspecto visual era imponente, se notaba que no aprovechaba ni de lejos las capacidades de la máquina de Microsoft. Aún así, lucía un argumento la mar de inquietante. James Sunderland, un hombre cualquiera, recibía cartas de su mujer que llevaba ya tres años muerta. Claro está, el pobre hombre se dirigía una vez más al pueblo de Silent Hill para descubrir el misterio y enfrentarse a uno de los enemigos finales más terroríficos que hayamos visto nunca. Cabe destacar también que con *Silent Hill 2* Konami empezó a experimentar con la niebla volumétrica en el apartado visual.



El color rojo, el preferido de muchos trabajadores en Konami.

3. SILENT HILL 3 (2003)

EL AUSENTE

Por desgracia, no hemos podido disfrutar de la tercera entrega de esta serie en nuestra querida Xbox y es una lástima, ya que se trata de una gran aventura y una demostración de que en Konami no sólo se limitan a exprimir la gallina de los huevos de oro, sino que ofrecen al usuario experiencias totalmente nuevas en cada título que lanzan. En esta ocasión, la protagonista era una chica llamada Heather Mason y su pesadilla personal transcurría en un centro comercial. La relación de este personaje con el del primer *Silent Hill* es mucho más estrecha de lo que parece, y su papel en el horrible mundo de los monstruos resulta ser de una importancia vital. Ambientación terrorífica, apartado sonoro genial y mucha más acción que en las entregas anteriores son los elementos a destacar de *Silent 3*.



***The Room* se perfila como la mejor entrega de la serie.**

4. EDICIÓN ESPECIAL

Aunque *The Room* sea la cuarta entrega de la saga, la verdad es que ya hay cuatro *Silent Hill* en la calle. ¿Cómo es eso? Muy simple de explicar. La versión de Xbox de *Silent Hill 2* era una conversión de PS2, pero venía con algunos extras como la posibilidad de jugar una mini aventura con el personaje secundario, María. Para que todo el mundo quedara contento, al cabo de un tiempo Konami lanzó para PS2 un nuevo *Silent Hill 2*, que bautizó con el sobrenombre de *Director's Cut* y no era otra cosa que la versión que ya había aparecido para Xbox y que ya era una versión ampliada de la versión de PS2. ¿Te has perdido? Pues más complicados son los argumentos de *Silent Hill* y no vas a quejarte a las oficinas de Konami, ¿verdad?. Así que podemos decir que fue el intento de konami por quedar bien con PS2.

» a un buen entorno 3D, a unos escenarios realistas y detallados hasta la saciedad y a una banda sonora y efectos de sonido totalmente terroríficos, compañías como Konami han conseguido que muchos usuarios no se atrevan a jugar solos. Nos contamos entre ellos, por supuesto. Su exitosa serie *Silent Hill* siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y a los sustos repartidos en los momentos de máxima tensión. Además, siempre resulta más impactante tener que enfrentarse a un monstruo repugnante armado sólo con un palo que con una ametralladora automática. Konami lo sabe, y así lo ha ilustrado a lo largo de las tres entregas disponibles de *Silent*. Y todo parece indicar que *The Room* seguirá por los mismos derroteros. Vamos a ser sinceros, ya tenemos el miedo metido en el cuerpo.

Poco y menos se sabe del argumento de *Silent Hill 4: The Room*, pero nuestros espías *sin miedo*, han conseguido obtener alguna información que, por supuesto, vamos a compartir contigo. La historia empieza en una pequeña y adormecida ciudad llamada South Ashfield que se encuentra a tan sólo unos kilómetros del pueblo de Silent Hill. El protagonista de esta nueva aventura ha sido bautizado con el nombre de Henry Townshend y, después de despertar de una pesadilla en su apartamento, se da cuenta de que el verdadero mal sueño acaba de empezar. La puerta de salida está cerrada y bloqueada con cadenas. Un ruido que pone los pelos de punta sale del lavabo y, sin dudarlo, se dirige hacia allí para investigar. Nada extraño, a excepción de lo que parece ser la entrada de un túnel que, por supuesto, lo llevará a él y a nosotros hasta lo más profundo del corazón de las tinieblas.



La revista no ha salido mal impresa, se trata de un efecto visual del juego.

Konami no suelta prenda acerca de los posibles giros argumentales que habrá en la historia ni del papel que tendrán los personajes secundarios en el transcurso de ésta, pero sabemos que todo girará alrededor del apartamento de Townshend y que él »





BORRA TU LOGO

Si quieres borrar un logo de la pantalla de tu móvil, incluido el de la operadora, envía BORRABOX al 5511.

CONFIGURA TU MOVIL MULTIMEDIA

Para dejar tu móvil preparado para recibir los productos multimedia envía al 5511 CONFBOX y en unos instantes recibirás las instrucciones por SMS bien detalladas.

TONOS MONO y POLIfonicos

¡Y AHORA TAMBIÉN! **SONIDOS REALES** ¡TUS CANCIONES FAVORITAS CON SONIDO Y VOZ AUTENTICOS!

Manda al 5511 "BOX." seguido del tono (Ejemplo: BOX.302472).
O llama al 806 488 524 indica tu nº de móvil y el tono.

TOP TEN

MONO	POLI	REAL	
303040	320993	340076	Malo - Bebe
303029	320982	340081	Dragostea Din Tei - O-Zone
302992	320943	340086	Obsesión - Grupo Aventura
303029	320954	340078	Oye el boom - David Bisbal
302818	320753	340050	Fuente de energia - Estopa
302964	320913	340074	Left outside alone - Anastacia
303011	320964	340281	La vida al revés - Fran Perea
300261	320396	340270	La Lola - Cafe Quijano
302479	320356	340126	Piratas del Caribe
300020	320012	340304	Mission Imposible

BUSCADOR DE TONOS

¿No encuentras el tono que quieres? ¡No te preocupes los tenemos todos!
Envía al 5511 la palabra "BUSCABOX." seguida del artista o grupo que quieras. Ejemplo: BUSCABOX.Fran Perea
¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!

ÉXITOS EN ESPAÑOL

MONO	POLI	REAL	
302918	320866	340306	Te quise tanto - Paulina Rubio
303205	321168	340307	Algo tienes - Paulina Rubio
302786	320728	340048	Buleria - David Bisbal
302586	320477	340292	Tengo que enamorarte - Queco
302670	320589	340271	Tequila - Cafe Quijano
302924	320872	340256	Dame Tu Aire - Alex Ubago
303031	320984	340308	Si quieres bailamos - Pereza
303044	320999	340077	Siete pétalos - Chenoa
303082	321007	340302	Olvidame Tú - Miguel Bosé
303030	320983	340082	Lola - Pastora
303039	320992	340258	Como Hablar - Amaral
303014	320967	340125	Te Perdi - Iguana Tango
300537	321006	340296	Vivir sin aire - Mana
303066	321030	340133	Rayando El Sol - Mana
303094	321062	340273	Otra vez - Coti
303026	320978	340300	Con La Luna Llena - Melendi
302996	320949	340075	Hasta los huesos - Andy y Lucas
303008	320961	340097	No Se Que Me Pasa - El Nacho
302923	320910	340255	He sido tan feliz contigo - A. Sanz
303002	320917	340090	Ni una lágrima más - Bustamante
301460	320839	340272	Déjame entrar - Carlos Vives
302991	320942	340277	Suavemente - Elvis Crespo
302994	320946	340298	Vivir lo nuestro - Marc Antony

CINE Y TV

MONO	POLI	REAL	
302810	320979	340137	Nos vamos a la cama
301457	320507	340023	El Señor de los Anillos
302590	320481	340314	Smallville
302736	320674	340024	20th Century Fox
300482	320017	340323	Titanic
302513	320389	340280	Los Serranos
300047	320168	340268	Angeles de Charlie
300022	320045	340276	El Padrino
300017	320086	340287	James Bond
300040	320016	340132	Los Simpsons
300037	320183	340313	Rasca y Pica
300665	320038	340267	Braveheart
300023	320195	340253	La Pantera Rosa
300474	320196	340309	Pulp Fiction

HIMNOS DE FÚTBOL

MONO	POLI	REAL	
300409	320149	340286	Real Madrid
300411	320150	340130	FC Barcelona
300410	320347	340284	Valencia C.F.
300415	320151	340283	Atletico de Madrid
300420	320209	340285	Deportivo A Coruña

NOVEDADES ★

MONO	POLI	REAL	
303212	321175	340282	Guajira - Yerba buena
303007	320960	340079	Insoportable - El Canto Del Loco
303017	320969	340288	Andar Conmigo - Julieta Venegas
303042	320997	340269	Dame de esa boca - Cafe Quijano
303027	320980	340305	Al Menos ahora - Nek
303009	320962	340131	Tragicomedia - Estopa
303018	320970	340289	Da Hype - Junior Jack
303020	320972	340290	Señorita - Justin Timberlake
303036	320989	340322	Take It or Leave It - The Strokes
303038	320991	340254	Everything - Alanis Morrissette

ÉXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	REAL	
303092	321060	340262	Mixed Bizness - Beck
303021	320973	340297	La Tribu de Dana - Manau
303034	320987	340315	Waiting for you - Seal
303041	320994	340265	Hyperballad - Bjork
303072	321040	340260	Don't tell me - Avril Lavigne
303091	321059	340259	Salam Alecum - Andy Chango
303101	321074	340278	Never gonna get it - En Vogue
302962	320911	340257	A womans worth - Alicia Keys
302950	320898	340291	Only If I - Kate Ryan

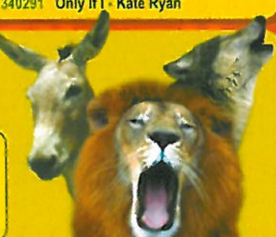


LOS SONIDOS REALES DE FAMOSOS DE CINE Y TV

340176	Aidaaaaa - Fresita	340068	Carmen Sevilla	340066	Y esoooo
340070	No te confundas	340149	Chiquito	340196	Pocholo
340065	Raro, raro, raro	340139	Fernán Gomez	340202	Torrente
340197	Ranas Budweiser	340141	Austin Powers	340144	Boris
340067	España va Bien	340161	Dr.Maligno	340201	Risitas
340072	Imperioso - Gil	340183	Homer	340152	Cuñaooo

LOS SONIDOS REALES DEL REINO ANIMAL

340020	Perro	340008	Chimpance	340003	Buho
340012	Gato	340006	Canario	340004	Burro
340018	Mosca	340007	Cerdo	340010	Gallo
340017	Loro	340009	Elefante	340015	Leon
340016	Lobo	340013	Grillo	340021	Vaca
340005	Caballo	340014	Jaguar	340019	Pavo



JUEGOS JAVA

¡DESCÁRGATE LOS MEJORES JUEGOS JAVA PARA TU MÓVIL!
Envía al 5511 "JUEGOBOX." seguido del juego (Ejem: JUEGOBOX.Slam).


1 **Persia** Rescata a la princesa del malvado Visir.


2 **Sainz** Pilota como Sainz en los rallys más duros.


3 **Alonso** Pilota tu F1 en todos los circuitos del mundial.


4 **FIFA** Juega como un galáctico y gana la Champions.

5 **Slam** Emula a Ferrero y hazte con el Grand Slam.

6 **Tetris** Encaja las piezas según van cayendo.

7 **Pinball** La máquina de bolas de los bares en tu móvil.

8 **Siberian** Enfréntate a cientos de aviones enemigos.

9 **Solitaire** El clásico juego de cartas en tu móvil.

10 **Nightmare** Enfréntate a criaturas de auténtica pesadilla.

11 **Nieto** Compite con tu moto y vigila tus oponentes.

12 **Speed** Participa en una loca carrera sin reglas.

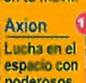

13 **IceAge** Revive la aventura de la famosa película.



14 **Bowling** Juega una divertida partida de bolos.



15 **Balls** Mete las bolas en los hoyos a tiempo.



16 **Axion** Lucha en el espacio con poderosos enemigos.


17 **Planet** Libera la galaxia de la invasión alienígena.




18 **Poker** Haz una fortuna en Las Vegas apostando.

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES: Nokia 3100: 1, 4, 10, 12, 17 Nokia 3200: 1, 4, 10, 12, 17 Nokia 3300: 1, 4, 10, 12, 17 Nokia 3410: 1, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 Nokia 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18 Nokia 3650: Todos Nokia 6100: Todos Nokia 6310i: 6, 9, 11, 14, 15, 16 Nokia 6600: 1, 4, 10, 12, 17 Nokia 6610: Todos Nokia 7210: Todos Nokia 7250: Todos Nokia 7650: Todos Sharp GX10: 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 16, 17 Motorola T720: 1, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16 Motorola V300: 1, 4, 7, 8, 10 Motorola V500: 1, 4, 7, 8, 10 Motorola V525: 1, 4, 7, 8, 10 Motorola V600: 1, 4, 7, 8, 10 Siemens C55: 1, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16 Siemens M50: 1, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 Siemens MT50: 1, 7, 11, 13, 14, 15, 16 Siemens S55: 1, 7, 11, 16, 17 Siemens SL55: 7, 11, 18 Ericsson T610: 11, 18 Ericsson P800: 3, 11, 16



IMAGENES en COLOR

Manda al 5511 el mensaje "BOX." seguido de la imagen que quieras (Ejemplo: BOX.202472).









200707 (Monica Bellucci)	200863	200861	200776	200818
200724 (Britney Spears)	200836	200847	200782	200453
200718 (Christina Aguilera)	200848	201030	200024	200387

¡VISTE TU MÓVIL CON LAS IMÁGENES MÁS LOCAS!







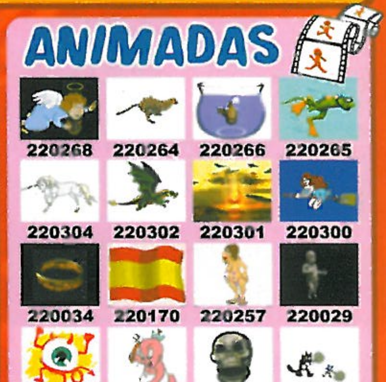
201068	201069	201075	201074
201073	201067	201077	201076

TU NOMBRE EN COLOR

Envía "COLORBOX.tu nombre.nº fondo" al 5511. Ejemplo: COLORBOX.Carlos.3



ANIMADAS



220268	220264	220266	220265
220304	220302	220301	220300
220034	220170	220257	220029
220270	220269	220267	220046



CHAT en el 5511



¡Pasa un refrescante verano chateando con tu móvil con gente como tú!
Envía "Ligar71" al 5511
¡Cientos de Chic@s te están esperando!

¡GRAN SORTEO!

¡CONSIGUE LA ÚLTIMA MARAVILLA DE NOKIA, EL INNOVADOR 7610!



MANDA al 5511 la palabra NOKIA71

Algunas características de este móvil son:
- Cámara de 1 megapíxel.
- Hasta 10 minutos de grabación de video.
- Aplicación para edición sencilla de videos.
- Internet.

¡PARTICIPA Y GANA!

VIDEOS



¡CONVIERTE TU MÓVIL EN UNA TELE CON LOS VIDEOS MÁS ALUCINANTES!

Envía al 5511 "VIDEOBOX." y la categoría que quieras y cada vez recibirás un video nuevo (Ej: VIDEOBOX.TOROS).

CATEGORÍAS: ACCIDENTES, TELEVISIÓN, CASEROS, TOROS, DEPORTES, ANIMALES, DIBUJOS, XXX

COMPATIBILIDAD TONOS MONOFÓNICOS: Nokia y móviles que tengan tecnología EMS. TONOS POLIFÓNICOS: Móviles con MMS y que permitan descargas WAP. SONIDOS REALES: Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6810, 6820, 7200, 7600, 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 IMAGENES EN COLOR: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas via WAP. VIDEOS: Nokia: 7650, 3650, 3650i, 3660, 6600 y N-Gage Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900

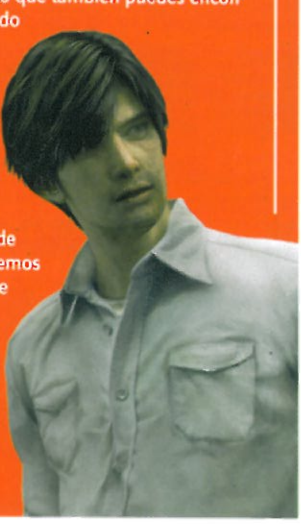
Costes (IVA no incluido): 806: 1'3 €/min - SMS: 0'9 € Movistar , 1 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. SGAERMV&M/516/12/9018

GENTE NORMAL Y CORRIENTE

Aunque parezca sorprendente, ¡los personajes de *Silent Hill* no tienen superpoderes!

Para que una persona pase miedo de verdad viendo una película o jugando con una aventura delante del televisor, es inevitable que se identifique, en cierto grado, con el personaje principal o con las situaciones que éste vive. Es una de esas normas no escritas pero que todo buen narrador conoce a la perfección. Y, por supuesto, en Konami son totalmente conscientes de ello. Por esta razón, todos los personajes de *Silent Hill* son gente normal y corriente, como nosotros y como tú. En la primera entrega, nos encontrábamos con un padre en busca de su hija. En *Silent 2*, un hombre intentaba desvelar el misterio de unas cartas enviadas por su esposa muerta. En la tercera parte, una chica de instituto quedaba encerrada en un centro comercial de pesadilla y, en *Silent Hill 4: The Room*, volveremos a meternos en la piel de un chico joven que podría ser cualquiera de nosotros.

Sin duda alguna, se trata de una técnica excepcional para que la experiencia del miedo psicológico sea mucho más personal e íntima. A excepción del mundo de pesadilla que se presenta, todo lo demás intenta ser lo más verosímil posible y, por esa misma razón, los personajes nunca llevarán un lanzallamas o una pistola láser de última generación. Un palo, una barra de hierro, una escopeta de caza... Ese tipo de armamento sí lo encontrarás en *Silent Hill*, puesto que también puedes encontrarlo en el mundo real. Y es que, aunque se trate de una aventura ficticia, Konami intenta mezclar la realidad con lo sobrenatural de forma que lleguemos a creernos lo que nuestros atónitos ojos están viendo. ¿Por qué serán tan malos los programadores con nosotros?





¿Por qué será que tenemos la sensación de que ese agujero no lleva a ninguna parte buena?



Desde tu apartamento visitarás distintos lugares de Silent Hill.



Las armas en Silent Hill no están a la última, por lo que parece.



En el mundo de pesadilla, la sangre brilla con mucha intensidad.

deberá adentrarse en diferentes dimensiones y mundos alternativos para solucionar el grandioso rompecabezas que conforma esta nueva pesadilla.

Copiar la fórmula que tanto éxito les ha dado a Konami sería la opción más sencilla por parte de los programadores, pero como son unos verdaderos artistas, lo que están haciendo en el estudio afincado en Tokio es reinventarse a ellos mismo e indagar más en la mente y el estado psíquico de los jugadores a base de una nueva tecnología que permitirá ver cambios en el entorno a tiempo real. Además, por primera vez en la saga, *Silent Hill 4* permitirá alternar entre las perspectivas en primera y tercera persona. Está claro que la intención de Konami es llevar el miedo a lo desconocido a un terreno más personal e íntimo y eso, sin duda, van a conseguirlo con nuevas características como la vista en primera persona que, según tenemos entendido, podremos utilizar en el mundo real. En el mundo alternativo nos moveremos en tercera persona, igual que como hemos hecho siempre en los títulos anteriores de la serie.

Siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y por los grandes sustos

Aunque el arma principal de *Silent Hill* para asustar al usuario es el miedo psicológico, no faltarán los monstruos y engendros más repugnantes y retorcidos que puedas imaginar. Además, estos seres infernales se mueven por escenarios que ya por sí solos consiguen poner la piel de gallina.

Otro de los aspectos destacados de esta serie ha sido siempre el sonido. Ya en su primera entrega pudimos disfrutar de una banda sonora y unos efectos envolventes sin disponer de un *Home Cinema* en casa, y *Silent Hill 4* romperá con todo lo *escuchado* hasta ahora y nos hará temblar aunque tengamos los ojos cerrados.

Todavía falta cierto tiempo para que podamos disfrutar de esta nueva joya de la programación, pero no hemos podido evitar contarte los primeros detalles que se conocen y, por lo visto hasta ahora, estamos totalmente convencidos de que *Silent Hill 4: The Room* será una de las aventuras de terror más originales e innovadoras de los últimos tiempos. Aunque nunca nos atreveremos a jugar solos y con las luces apagadas...


La Venganza... mejor servirla en caliente.
Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.
Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".
NINJA GAIDEN®
Libera el ninja que llevas dentro.
16+
www.pegi.info
SÓLO PARA XBOX
www.ninjagaidengame.com
TECMO
100% GAMES
Team NINJA
XBOX
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE

Silent Hill 4: The Room
Akira Yamaoka

Entrevistamos al productor y jefe de sonido encargado de ponerte la piel de gallina y conseguir que tus oídos chirríen.

AKIRA YAMAOKA es uno de los tres creadores de la serie *Silent Hill*. Como jefe de sonido y productor de los cuatro juegos, está a cargo de toda la música y efectos de sonido. Yamaoka es famoso por mezclar voces melódicas con sonidos industriales metódicos y guitarras eléctricas.

Tuvimos la oportunidad de charlar con este músico tan especial en la pasada edición de la E3, e intentamos sonsacarle alguna información acerca de los secretos que rodean a *Silent Hill 4: The Room*. Tal y como te hemos explicado antes, en esta aventura el protagonista es un tal Henry Townshend y todo empieza cuando queda atrapado en su apartamento, en una ciudad llamada Ashfield, cerca de Silent Hill. Claro está, deberás descubrir el por qué de este encierro.

«La temática de este juego es muy diferente», cuenta Yamaoka. «Los juegos anteriores estaban centrados en los misteriosos fenómenos alrededor de Silent Hill. Los protagonistas viajaban hasta este pueblo por iniciativa propia e intentaban resolver los acertijos. En esta nueva aventura, Henry está en el centro del misterio y debemos descubrir por qué está encerrado en su habitación.»

«No pensamos que sea difícil crear nuevas situaciones terroríficas. Las mismas cosas que te asustaron en los otros juegos volverán a asustarte en este. Simplemente, queríamos cambiar la forma del horror. Para hacer esto, necesitábamos un nuevo sistema de juego, como la vista en primera persona que aparece cuando estás dentro de la *Habitación* (*Room* en inglés).»

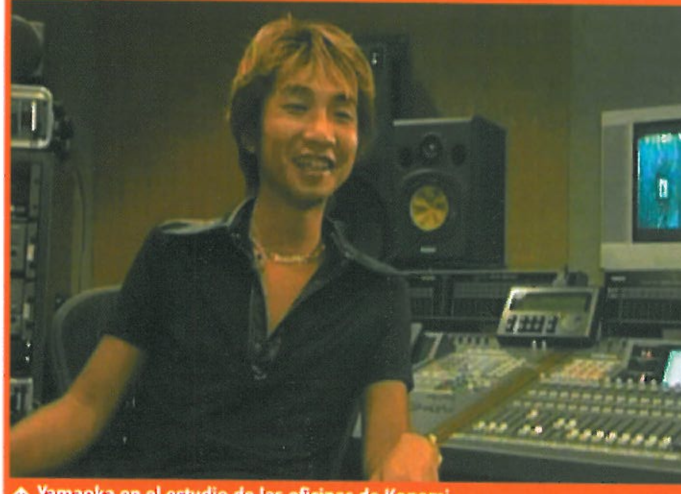
Una de las preguntas que no pudimos evitar hacerle es por qué *Silent Hill 3* no fue programado para Xbox. Yamaoka nos respondió con una sonrisa críptica. «No hubo ninguna razón deliberada. Simplemente, no tuvimos tiempo para que entrara en el ciclo de desarrollo antes de ponernos a trabajar en *Silent Hill 4*. Desarrollar este juego nos llevó muchos meses, aunque fue más fácil. Habíamos acumulado mucha experiencia al convertir *Silent Hill 2: Inner Fears* para Xbox. La mayor diferencia fue que añadimos algunos extras en *Inner Fears* pero, en esta ocasión, las dos versiones para consola son idénticas. Las únicas diferencias son tiempos de carga menores y sonido envolvente de cinco canales para Xbox.»

Aunque es una pregunta que en Konami han escuchado miles de veces, no podemos controlar nuestra necesidad de conocer el misterio que se esconde detrás de Silent Hill. «Probablemente ya conocéis la respuesta que damos a esa pregunta», respondía Yamaoka con una mirada picaresca, «pero no hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo queremos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca. Es como en una película en la que ciertos sentimientos o ideas son expresados, pero nunca se explica el acertijo. Es deliberado.

En el trailer que mostramos en el E3, vemos a un hombre que intenta conectar unos auriculares en una máquina, como si intentara comunicarse con el otro mundo. Está tan obsesionado con ello que su cabeza se abre y todos sus pensamientos salen volando. Es una metáfora de que obsesionarse por resolver un acertijo puede ser autodestructivo.»

Sabiendo de antemano lo fácil que es obsesionarse con *Silent Hill*, la respuesta de Yamaoka tiene bastante sentido. Pero, ¿cómo se explica que la serie llame tanto la atención y cree tanto interés? «Creo que se trata del tipo de historia que contamos y del hecho de que no tiene ese toque *hollywoodiense* de otros juegos», afirma. «Es único. Incluso *Resident Evil* tiene la historia que esperas en una película de acción.» »


Estos escarabajos gigantes serán duros de pelar, no dudes en liquidarlos.


Yamaoka en el estudio de las oficinas de Konami.


Los monstruos recuerdan vagamente a formas humanas.

EL RENACER DEL PARAÍSO

Nada es lo que parece

El apartamento de Henry es un lugar extraño e inquietante. La puerta principal está cerrada con cadenas y no hay forma de cruzarla. Tu única salida es un misterioso agujero con la marca de Samael pintada a su alrededor. Este agujero te conduce a distintos lugares de Silent Hill, la mayoría de los cuales son nuevos en la serie. Cuando estás dentro de la *Habitación*, todo se ve desde una perspectiva en primera persona. Como resultado de esto, puedes examinar e interactuar con los objetos de forma mucho más detallada. Incluso puedes asomarte por la ventana y observar a los transeúntes. Por lo que respecta a nosotros, preferiríamos escondernos debajo de la cama y rezar para que todo fuera una pesadilla de la que pronto despertáramos.


Incluso las ventanas están cerradas con clavos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SANGRE NUEVA
Todos los personajes de *Silent Hill 4* son nuevos. Hielen Galvin es la vecina de Henry, y le espía a través de un agujero en la pared. El casero de Henry se llama Sunderland y está relacionado con el James de *Silent Hill 2*.

Estos monstruos con cabeza de muñeco asustan lo suyo, pero no son muy difíciles de finiquitar. Con una barra de hierro te apañarás.

> «No hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo queremos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca»



Podrás llevar a cabo movimientos especiales para terminar con los bichos que se interpongan en tu camino.

Uno de los aspectos en los que *Silent Hill* y *Resident Evil* parecen acercarse es en el uso de la vista en primera persona. En *Silent Hill* podrás ver a través de los ojos de Henry cuando estés en la *Habitación*. «La razón principal de incluir esta característica es que ayuda al jugador a creer que está en una situación normal y corriente», dice Yamaoka. «Sólo cuando te fijas detenidamente en tu entorno te das cuenta de que estás atrapado y de que algo inusual está ocurriendo. Gracias a los nuevos motores gráficos, ha sido más fácil crear esta opción, y siempre nos han gustado los shooters en primera persona.»

Yamaoka no quiere contarnos nada acerca de secuelas en consolas de nueva generación, de modo que le preguntamos de dónde saca el tiempo para ser productor y jefe de sonido a la vez. No entendemos muy bien la respuesta porque nos contesta en japonés y, probablemente, porque tendríamos que ser desarrolladores para entender el chiste. Es divertido y frustrante al mismo tiempo. Afortunadamente, la segunda parte de la respuesta parece más clara: «Ambos trabajos son uno solo», cuenta Yamaoka. «Para ser el creador de sonido debes conocer el juego y crear la música y los efectos adecuados. Eso se complementa perfectamente con el papel de productor.»

No hay duda de que es una respuesta modesta. Por lo que hemos visto jugando a *Silent Hill 4*, gran parte del esfuerzo parece estar en mantener en vida este terrorífico y creíble mundo. Quizás le deberíamos haber preguntado por qué el equipo de *Silent Hill* se empeña tanto en asustarnos año tras año. Al igual que el misterio de Silent Hill, eso es algo que nunca sabremos, aunque lo del misterio puede ser una tarea algo más sencilla.



Bungie revela el modo multijugador de *Halo 2* y nosotros disfrutamos del primer mapa completo. Dos palabras para describirlo: «In-creíble»



HALO 2

XBOX LIVE

EXCLUSIVO XBOX

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BUNGIE

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: 9 DE NOVIEMBRE DE 2004

JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE Y SYSTEM LINK

WEB: WWW.BUNGIE.NET

IMAGINÁBAMOS que iba a ser bueno, pero no hasta qué punto. Que *Halo 2* se convertiría en la estrella del E3 lo sabían tanto los incondicionales del original como los recién llegados al impresionante mundo que Bungie lleva años diseñando. Hasta hace muy poco, apenas si habíamos atisbado breves pero despampanantes escenas del modo para un jugador y oído hablar de la indescriptible tecnología que lo alimenta, pero en una conferencia de prensa que se celebró en Los Angeles antes del E3, Bungie sorprendió a propios y extraños con una nueva faceta del juego.

Pero antes de entrar al trapo, hablemos de la, hasta el momento, caprichosa fecha de lanzamiento, esa hoja del calendario que debemos marcar desde ya mismo para no perdernos el que, sin duda, será uno de los mejores juegos de acción de la historia. De momento, dispones de tiempo más que suficiente para planear tus vacaciones en torno a dicha efeméride y reservar un montón de horas en tu agenda para apoltronarte sin agobios delante de la tele.

Peter Moore, director global de marketing y contenidos de Microsoft, anunció con orgullo que el lanzamiento de *Halo 2* se producirá, con total seguridad, el 9 de noviembre de 2004. De hecho, lucía en su brazo derecho un tatuaje con el logo de *Halo 2* y la fecha de lanzamiento, y no parecía de pega porque, dos días después, en una fiesta privada de Microsoft, el *tatoo* seguía indeleble en su bíceps.

Antes de arrancar la demo del modo multijugador, Moore presentó a la concurrencia a dos miembros de Bungie los cuales, en »

↑ El bello arte de la acampada practicado por un Élite. Espera el momento ideal para atacar.



↑ Pudimos disfrutar de las nuevas técnicas de iluminación.



↑ Este pobre poco puede hacer ante semejante marabunta.

INFORMACIÓN ADICIONAL

RESERVA TU COPIA
Dentro de poco, Microsoft informará sobre los pasos a seguir para reservar copias de *Halo 2*. Se rumorea que el paquete incluirá una copia del juego de edición limitada en una caja metálica. Además del título, la caja contendrá un segundo DVD repleto de material adicional, con contenidos como *The Making of Halo 2: Behind the Scenes of Bungie Studios*, detalles sobre el diseño, la animación, la música, las escenas de vídeo y los personajes que no aparecerán en la versión definitiva, *Art Gallery: From Concept to Game* y comentarios del equipo de desarrollo. Casi nada.

Los Élites parecían de verdad por unas técnicas de animación muy buenas

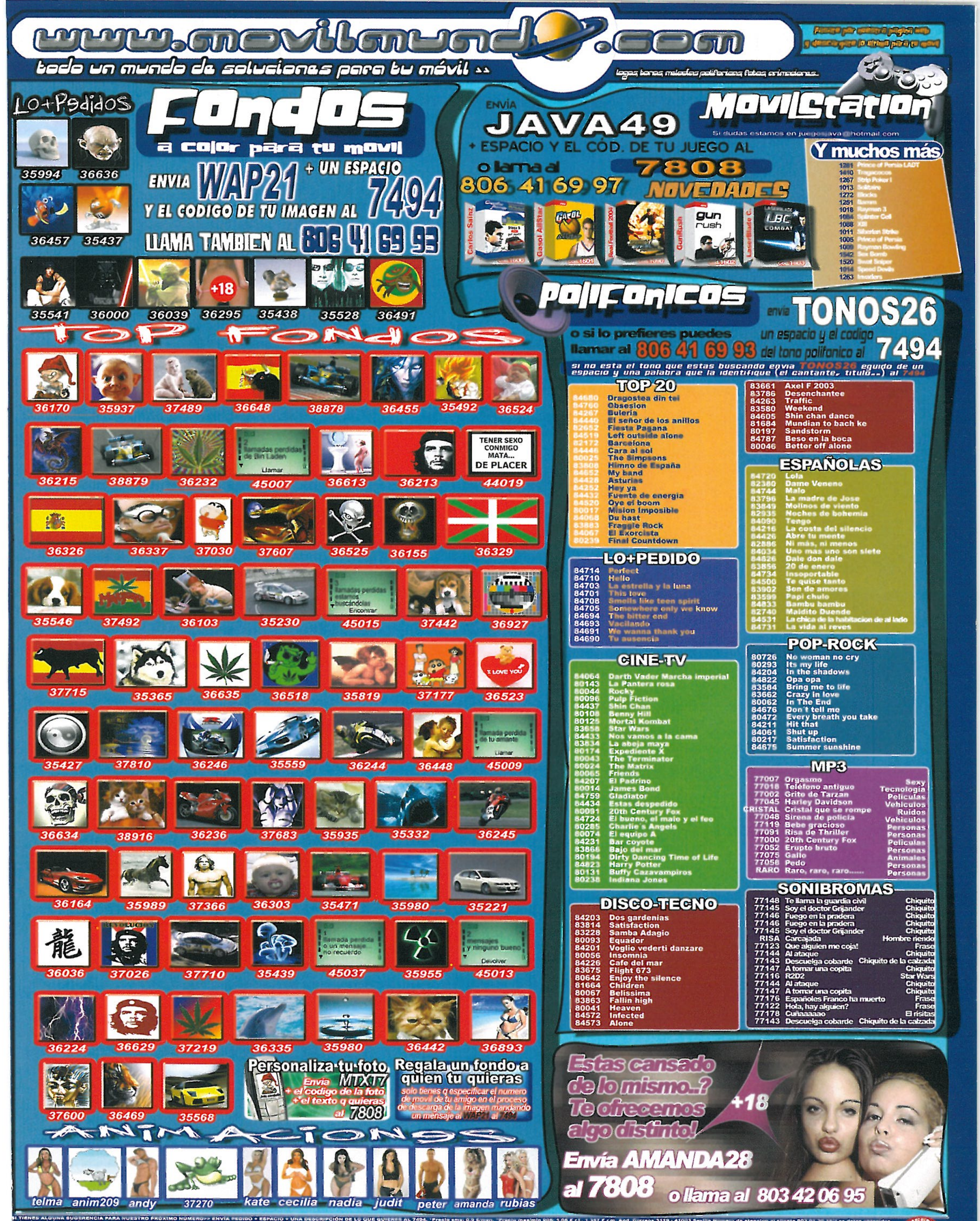
lugar de brindarnos una escena nueva de la última batalla del Jefe Maestro en pos del planeta, nos guiaron por el primer mapa multijugador completo hasta la fecha, Zanzíbar. Este mapa del modo Atrapa la Bandera ambientado en África transcurre durante el año 2552, y la trama reza tal que así.

Parece ser que las colonias humanas externas han caído, y los invasores Covenant planean ya los movimientos con los que iniciarán la conquista de la Tierra. Zanzíbar no se incluirá en el modo para un jugador, pero Bungie asegura que su trama guardará una relación muy estrecha con la historia en su conjunto. El tipo de relación todavía está por ver, y como los creadores de Bungie no sueltan prenda al respecto, tendremos que esperar a disfrutar del juego para descubrirlo en vivo y en directo.

Por lo que se refiere al perfil, en el mapa de Zanzíbar descubrimos una playa (con sus olas y todo) en un extremo, y la estación de un reactor en el otro. Según Bungie, este mapa es de tamaño medio y va de perlas para partidas a ocho bandas; la bandera, tal y como nos confirmaron, se ubicará en la estación del reactor.

Uno de los empleados de Bungie tomó el control de un Espartano, mientras que el otro se encargó de un Élite, hecho inédito hasta ese momento en un modo multijugador. Las mandíbulas se nos desencajaron y los globos oculares saltaron de sus órbitas cuando vimos la mirada amenazadora que se dedicaron ambos personajes. La enorme pantalla del recinto desgranaba la impresionante calidad visual de los dos modelos al tiempo que los corazones de los presentes bombeaban litros de sangre a toda pastilla. Ya no podíamos esperar más; estábamos preparados para lo que fuera.

El nivel de detalle de cada personaje parecía de otra galaxia en comparación con el del primer juego, que ya es decir. La armadura del Espartano era totalmente configurable, de modo que los clanes podían diferenciarse del resto de facciones gracias a detalles »



www.movilmundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil
logos tonos melodías polifónicas fotos animaciones
Lo+Pedidos
35994 36636 36457 35437
Fondos
a color para tu movil
ENVIA WAP21 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
LLAMA TAMBIEN AL 806 41 69 93
35541 36000 36039 +18 36295 35438 35528 36491
TOP FONDOS
36170 35937 37489 36648 38878 36455 35492 36524
36215 38879 36232 45007 36613 36213 44019
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
36326 36337 37030 37607 36525 36155 36329
35546 37492 36103 35230 45015 37442 36927
37715 35365 36635 36518 35819 37177 36523
I LOVE YOU
35427 37810 36246 35559 36244 36448 45009
36634 38916 36236 37683 35935 35332 36245
36164 35989 37366 36303 35471 35980 35221
36036 37026 37710 35439 45037 35955 45013
36224 36629 37219 36335 35980 36442 36893
37600 36469 35568
Personaliza tu foto
Envia MTXT7 + el codigo de la foto + el texto q quieras al 7808
Regala un fondo a quien tu quieras
ANIMACIONES
telma anim209 andy 37270 kate cecilia nadia judit peter amanda rubias
ENVÍA JAVA49 + ESPACIO Y EL CÓD. DE TU JUEGO AL 7808
o llama al 806 41 69 97
NOVEDADES
Carlos Sainz
Gasol AllStar
Real Football 2004
GunRush
LaserBlade C.
MovilStation
Y muchos más
1267 Strip Poker I
1272 Blocks
1018 Rayman 3
1088 XIII
1005 Prince of Persia
1263 Invaders
Polifonicos
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 93
envia TONOS26 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
TOP 20
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84267 Buleria
84440 El señor de los anillos
82652 Fiesta Pagana
84519 Left outside alone
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
80025 The Simpsons
83808 Himno de España
84652 My band
84428 Asturias
84252 Hey ya
84432 Fuente de energia
84520 Oye el boom
80017 Mision Imposible
84068 Du hast
83883 Fraggle Rock
84067 El Exorcista
80239 Final Countdown
83661 Axel F 2003
83786 Desenchantee
84263 Traffic
83580 Weekend
84605 Shin chan dance
81684 Mundian to bach ke
80197 Sandstorm
84787 Beso en la boca
80046 Better off alone
LO+PEDIDO
84714 Perfect
84710 Hello
84703 La estrella y la luna
84701 This love
84708 Smells like teen spirit
84705 Somewhere only we know
84694 The bitter end
84693 Vacilando
84691 We wanna thank you
84690 Tu ausencia
ESPAÑOLAS
84720 Lola
82380 Dame Veneno
84744 Malo
83796 La madre de Jose
83849 Molinos de viento
82935 Noches de bohemia
84090 Tengo
84216 La costa del silencio
84426 Abre tu mente
82886 Ni más, ni menos
84034 Uno mas uno son siete
84826 Dale don dale
83856 20 de enero
84734 Insoportable
84500 Te quise tanto
83902 Son de amores
83599 Papi chulo
84833 Bambu bambu
82740 Maldito Duende
84531 La chica de la habitacion de al lado
84731 La vida al reves
CINE-TV
84064 Darth Vader Marcha imperial
80143 La Pantera rosa
80044 Rocky
80096 Pulp Fiction
84437 Shin Chan
80108 Benny Hill
80125 Mortal Kombat
83658 Star Wars
84433 Nos vamos a la cama
83834 La abeja maya
80174 Expediente X
80043 The Terminator
80024 The Matrix
80065 Friends
84207 El Padrino
80014 James Bond
84759 Gladiator
84434 Estas despedido
80091 20th Century Fox
84724 El bueno, el malo y el feo
80285 Charlie's Angels
80074 El equipo A
84231 Bar coyote
83866 Bajo del mar
80194 Dirty Dancing Time of Life
84823 Harry Potter
80131 Buffy Cazavampiros
80238 Indiana Jones
POP-ROCK
80726 No woman no cry
80293 Its my life
84204 In the shadows
84822 Opa opa
83584 Bring me to life
83662 Crazy in love
80062 In The End
84676 Don't tell me
80472 Every breath you take
84211 Hit that
84061 Shut up
80217 Satisfaction
84675 Summer sunshine
MP3
77007 Orgasmo Sexy
77018 Teléfono antiguo Tecnologia
77002 Grito de Tarzan Peliculas
77045 Harley Davidson Vehiculos
CRISTAL Cristal que se rompe Ruidos
77048 Sirena de policia Vehiculos
77119 Bebe gracioso Personas
77091 Risa de Thriller Personas
77000 20th Century Fox Peliculas
77052 Erupto bruto Personas
77075 Gallo Animales
77058 Pedo Personas
RARO Raro, raro, raro...... Personas
DISCO-TECNO
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
83228 Samba Adagio
80093 Equador
84201 Voglio vederti danzare
80056 Insomnia
84226 Cafe del mar
83675 Flight 673
80642 Enjoy the silence
81664 Children
80067 Belissima
83863 Fallin high
80041 Heaven
84572 Infected
84573 Alone
SONIBROMAS
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77145 Soy el doctor Grijander Chiquito
77146 Fuego en la pradera Chiquito
77146 Fuego en la pradera Chiquito
77145 Soy el doctor Grijander Chiquito
RISA Carcajada Hombre riendo
77123 Que alguien me coja! Frase
77144 Al ataque Chiquito
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
77147 A tomar una copita Chiquito
77116 R2D2 Star Wars
77144 Al ataque Chiquito
77147 A tomar una copita Chiquito
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77122 Hola, hay alguien? Frase
77178 Cuñaaaaao El risitas
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
Estas cansado de lo mismo..? Te ofrecemos algo distinto!
+18
Envía AMANDA28 al 7808 o llama al 803 42 06 95



No te pierdas las novedades de los Ghosts. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo, gozarás de un turbo alucinante.



Mantén pulsado X para subir a un Ghost y despachar a su piloto. ¡Así de fácil!

DOS, EL NÚMERO MÁGICO

Dos manos, mejor que una

En *Halo 2* podrás blandir un arma en cada mano y, por ende, masacrar a dos enemigos a la vez. ¿Se te ocurre algo mejor que vaciar un cargador contra un enemigo? Respuesta correcta: vaciar dos cargadores.



Llevas un arma por defecto, pero puedes rebuscar por todos los rincones hasta dar con algún pertrecho letal.



Pasa sobre el arma secundaria de tu elección y mantén pulsado Y.



Ahora dispones del Needler y el SMG. Lo único que te falta es un enemigo.



Aprieta los gatillos, vacía ambos cargadores y no te preocupes por los dilemas morales.

tales como los emblemas. Por su parte, los Élites parecían gozar de vida propia por obra y gracia de unas técnicas de animación rematadamente buenas.

Tras el recorrido visual llegó el momento que todos esperábamos; se puso en marcha la red LAN y por fin pudimos meter mano al juego del que llevábamos hablando desde que apareciera el original, allá por marzo de 2002. Toda nuestra experiencia a los mandos del modo multijugador del primer *Halo* renació en cuestión de segundos, pero en esta ocasión la sensación nos pareció mucho más rápida y fluida, diríase que cuasi perfecta.

La fórmula tradicional del modo Captura la Bandera ha cambiado. Ya no hay una base con una bandera por equipo, sino una única enseña oculta en el rincón más inhóspito del complejo. Un equipo la protege y el otro, repartido por la playa, tiene que entrar en el complejo, robarla y regresar a la costa para anotarse un punto. Si el equipo atacante anota tres puntos dentro del tiempo disponible, se acaba la partida. A partir de ese momento, los equipos cambian de bando y la locura vuelve a desatarse entre todos los personajes que hay en pantalla.

Prueba a dotar a la diestra de un Needler y a la siniestra de un rifle de asalto; no tiene desperdicio

EN BUSCA DE OBJETIVO

El lanzacohetes era una de nuestras armas preferidas del juego original; en la secuela, su potencial se ha ampliado, puesto que los cohetes son capaces de perseguir a su presa haciendo gala de una puntería letal.



En primer lugar, debes decidir contra qué quieres disparar. Elige un objetivo del campo de batalla y dale caza.



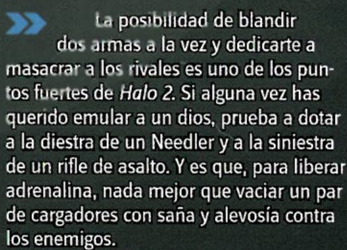
Empuja hacia la derecha la palanca derecha para activar el zoom, y espera a que tu objetivo se ponga de color rojo.



Una vez encuadrado, dispara y disfruta de la trayectoria que dibuja el cohete durante su ruta persecutoria.



¡Bingo! Un disparo perfecto contra el Warthog. Con esta nueva técnica, nadie va a librarse de un buen *cohetazo*.





El nuevo Warthog incorpora un lanzacohetes de serie. Se van a enterar esos Élites...



Las granadas siguen siendo tan potentes como siempre.



¿A quién le toca primero? Tú decides.



Cubre a ese hombre en su retirada.



Te esperan en el modo para un jugador.

La posibilidad de blandir dos armas a la vez y dedicarte a masacrar a los rivales es uno de los puntos fuertes de *Halo 2*. Si alguna vez has querido emular a un dios, prueba a dotar a la diestra de un Needler y a la siniestra de un rifle de asalto. Y es que, para liberar adrenalina, nada mejor que vaciar un par de cargadores con saña y alevosía contra los enemigos.

Durante la demo, el equipo que se repartió por la playa fue recibido por un Warthog y dos Ghosts relucientes. Evidentemente, su aspecto no podía ser más realista, pero lo que nos hizo alucinar fue la posibilidad de dañar a los vehículos. En *Halo 2*, cualquier jugador podrá reventar los neumáticos del Warthog y destrozar las alas del Ghost a placer. Si la cantidad de plomo dirigida a un vehículo es considerable, volará por los aires en primera instancia, y provocará, además, una segunda deflagración capaz de sesgar la vida de todo el que no haya tenido tiempo de ponerse a cubierto.

El Warthog incorpora un lanzacohetes con munición ilimitada y el Ghost, en la nueva entrega, goza de una especie de turbo que puedes activar durante un breve lapso de tiempo si mantienes pulsado el gatillo izquierdo, gracias al cual saldrás airoso de cualquier situación peliaguda. Este mismo acelerón puede utilizarse, además, para liquidar a varios enemigos de una tacada.

En el espacio que Microsoft tenía asignado en el E3, había una sala secreta que albergaba ocho consolas Xbox, cuatro para cada bando. Disfrutamos durante más de media hora de *Halo 2*, y lo cierto es que en nuestro primer asalto a la base de la bandera con el bando de los Élites nos anotamos los puntos con suma facilidad. El mapa disponía de diversos puntos estratégicos de los que nos aprovechamos de inmediato. Descubrimos, por ejemplo, un nido para francotiradores con vistas a la base Espartana desde el cual controlábamos todos sus movimientos. Lo malo es que en la base Espartana había una torreta armada que apuntaba directamente a dicho nido, aunque solventamos el problema a la primera de cambio con unos cuantos cohetes que provocaron una auténtica escabechina.

Zanzíbar guardaba, a su vez, algunos ases bajo la manga que había que explotar con esmero para sacar partido del escenario. Tras una exploración concienzuda de todas las entradas de la

INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁS PRUEBAS
En enero, Microsoft organizó una prueba *on line* interna con *Halo 2*. Bungie consiguió que 1.000 personas jugaran al modo multijugador de *Halo 2* vía Xbox Live, pero no se trataba de un mero test de la jugabilidad. Lo que Bungie estaba probando era el código de red de trasfondo. Los resultados no pudieron ser mejores.


No es tan fiero este león como lo pintan. De verdad.


Los ODST se alían con los Espartanos en esta guerra futurista.

ROJOS CONTRA AZULES » En una guerra, sólo sobreviven los más aguerridos

SALTA SALTA
Cuando los Élites saltan, parece que vuela. Derríbalos con el Needler.

A VISTA DE PÁJARO
En cada mapa encontrarás puestos de privilegio para tus francotiradores, pero ninguno mejor que éste.

TAJO FINAL
La Espada Energética Covenant es letal en el cuerpo a cuerpo. Los Espartanos van a probar su *filo*.

DAÑOS COLATERALES
Ten mucho cuidado con las explosiones secundarias de los Warthogs, ya que pueden producir bajas inesperadas.

MUCHAS LUCES
No te pierdas los nuevos efectos de iluminación que se producen debajo del Ghost.

BOLAS FUERA
Lanza una granada contra el enemigo y disfruta de los fuegos artificiales.

INFORMACIÓN ADICIONAL

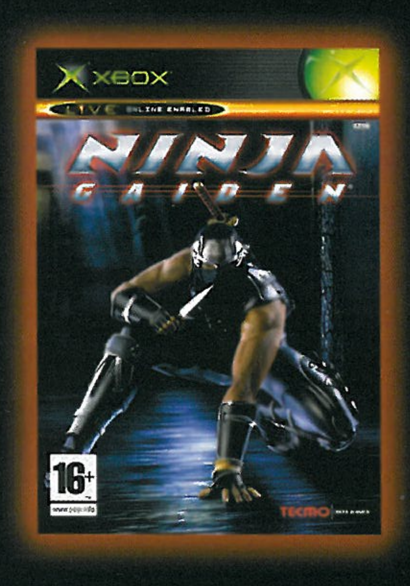
PUBLICIDAD
Microsoft prepara una de las campañas de marketing más agresivas de la historia para acompañar el lanzamiento del 9 de noviembre. La lluvia publicitaria atacará por todos los flancos: cines, prensa, vallas publicitarias, anuncios *on line*, televisión... Quien sabe, igual hasta puedes ver el anuncio en esta misma revista.

El impulso turbo del Ghost sirve para salir airoso de cualquier situación y para liquidar a varios enemigos

base, dimos con un interruptor que abría la entrada principal, desde la que pudimos penetrar con nuestros vehículos. Es este un movimiento que hay que llevar a cabo de inmediato, ya que, de lo contrario, te ves obligado a llegar a pie hasta la bandera y las posibilidades de salir bien parado se reducen.

La Espada Energética Covenant, arma de combate cuerpo a cuerpo, también se hallaba escondida en algún rincón del mapa, y desde Bungie no se dignaron a recalcar como debieran su importancia. De hecho, si conseguías echarle el guante y atacar con ella al enemigo, caía fulminado de un sólo golpe. El problema, claro está, radicaba en acercarse lo suficiente al enemigo...

Tras disfrutar de los 30 minutos más fascinantes de nuestra vida de jugadores, lo único que nos apetecía era pasar por completo del resto de ofertas del E3 y dedicarnos en cuerpo y alma al modo multijugador de *Halo 2*. Y es que durante esa media hora mágica incluso se nos secó el lagrimal, puesto que no parpadeamos ni una sola vez. El juego era todo lo que esperábamos de él y mucho más. Gráficamente nos embelesó, y la experiencia a los mandos nos pareció cosa de ensueño. Por lo que pudimos sonsacar a sus creadores, no parece muy probable que Bungie lance ninguna versión previa, así que habrá que esperar al análisis del programa definitivo. De este modo, tanto la trama como el resto de los elementos del juego seguirán siendo una completa sorpresa para los jugadores hasta el día de su lanzamiento. Sin embargo, de lo que sí podemos estar seguros es de que nadie se va a sentir decepcionado.





+ Consola

+ Mando



Después de la calma, viene la tempestad.

Comienza tu venganza.







www.ninjagaidengame.com

Microsoft® it`s good to play together



PRINCE OF PERSIA 2

Ahora que este clásico ha renacido de sus propias cenizas, los chicos de Ubisoft no pueden parar de programar fantásticas secuelas






↑ Empuñar dos armas a la vez, además de que queda muy chulo, te permite realizar decapitaciones estilo Gladiator.



↑ Un poco de apuñalamiento por la espalda.



↑ Los postes son estupendas plataformas.



INFORMACIÓN ADICIONAL

LA LLAMADA DE LA GRAN PANTALLA

Dejando aparte la guasa, en realidad ha habido mucho interés por parte de varios grandes estudios de Hollywood para explorar la posibilidad de convertir *Prince of Persia 2* en una película de acción. No hay noticias todavía sobre el protagonista, pero creemos que deberían ser Johnny Depp u Orlando Bloom.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**
EDITOR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **INVIERNO DE 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM**

EL DESTINO es una cosa mudable e inconstante. Ya se trate de ver quién ríe el último ante los desplantes de una mujer o de jugarte la vida a una tirada de dados, todo indica que se saldrá siempre de su propio camino para complicarte la vida en el momento más inoportuno. Hace mucho que las cosas no le funcionan demasiado bien a nuestro príncipe titular, de todos modos. En un determinado momento, está viviendo un sueño árabe, viajando por la tierra con un potente ejército tras él y saqueando cuanto encuentra a su paso en un rico reino. Y, al minuto siguiente, el pobre coleguilla se encuentra liquidando a sus padres convertidos en zombis y persiguiendo una traidora tentación a través de peligrosos abismos.

Como si perder a tu familia y a tu amorcito en un solo día no fuera bastante, los dioses del destino continúan pegándole patadas al joven rey mientras está con la moral baja. Dahaka, una encarnación inmortal del Destino y Guardián del Tiempo, le está dando caza despiadadamente en venganza por haber roto el antiguo Cristal de Las Horas en su primera aventura. Y este es el escenario donde se desarrolla *Prince of Persia 2*, la secuela de uno de los juegos visualmente más sorprendentes y brillantes de este año.

El nombre del juego (aún no decidido) podría no ser demasiado largo, aunque aún no hay nada definitivo en todo esto, según los propósitos del equipo de desarrollo, Ubisoft Montreal, en relación con esta fantástica secuela. Nos »

El combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas

SACUDIR Y AGARRAR » No sólo los sirvientes del palacio deberían temer que al Príncipe.

Las nuevas, suaves y fluidas prestaciones del combate en *Prince of Persia 2* incluyen la habilidad de agarrar a los enemigos durante la lucha, e incluso en medio de ella, a través de un combo. Simplemente, oriéntate en su dirección y oprime la tecla agarrar. Lo que hagas con ellos después es cosa completamente tuya...



↑ Agarra a alguno que tengas cerca y úsalo como escudo humano.



↑ ¿Un chico malo que se acerca demasiado? Cógelo y lánzalo lejos.



↑ El nivel del barco es el perfecto ejemplo de los excelentes entornos visuales del juego, casi vivos.



↑ «¡Escuchadme, guapitos de cara! Preparaos para perder vuestros corazones.»



↑ El Príncipe hace un buen papel en los combates contra tres enemigos.



↑ «Tomad eso, malditos, merodeadores no muertos del submundo; palmad e idos al infierno... esto... bueno...»



↑ El funcionamiento del juego ha cambiado para adaptarse a una experiencia más violenta.



SIN BROMAS

Junto con un tono generalmente más sombrío y más contenido para adultos, el factor gore ha aumentado considerablemente en *Prince of Persia 2*. La sangre salpica abundantemente durante cada combate, y las brillantes decapitaciones, nuevas en el juego, dejan ver los restos de huesos cortados y músculos rasgados. Suponemos, por lo tanto, que la clasificación Pegi será más bien alta.

ocultamos en un cesto de mimbre antes de poder pasar una noche árabe -en el buen sentido, malpensados- con Bertrand Helias, el jefe de producción del juego, y conseguimos sonsacarle algún que otro secreto.

Desde el comienzo, es obvio que *PoP2* se encamina en una dirección diferente. El juego en su totalidad parece mucho más oscuro y, nos atreveríamos a decir, más adulto. Helias confirma este extremo: «De modo intencionado, hemos hecho este juego más oscuro. Nuevos entornos, mucho más combate violento y un príncipe más maduro, combinando todo ello para crear una experiencia más excitante y adulta.» El aspecto del juego te deja con la boca abierta ya que cuenta con fantásticos escenarios que sumergen realmente a los jugadores en un mundo vivo y dinámico. «Los jugadores de *PoP2* se van a quedar asombrados por la cantidad de detalle y de animaciones que hemos incluido», afirma Helias. «Estamos explotando al máximo las capacidades gráficas de Xbox. Veamos, por ejemplo, el nivel del barco. La nave entera está en llamas, hundiéndose; hay explosiones por todas partes, con flechas que pasan silbando y combates furiosos por todos los alrededores. Parece una película de acción de las de Hollywood.»

A pesar de los rumores de que las compañías Disney y Bruckheimer quieren hincarles el diente, la gente de Ubisoft está firmemente concentrada en el trabajo que tienen a la vista. Este juego resulta visualmente impresionante e intenso, y está mucho más enfocado en el aspecto combativo que el primer programa de la saga. «Queremos proporcionar a los jugadores un completo equilibrio entre la fuerza y la libertad», afirma Helias. «El príncipe está luchando por su vida, y es un guerrero mucho más feroz de lo que pudimos ver en *The Sands of Time*.»

Tampoco los lujosos entornos están ahí simplemente como un caramelo más para la vista;



↑ Las luchas contra tres son frenéticas, pero, aún así, sorprendentemente fluidas.



EL TAMAÑO ES LO DE MENOS

No es el largo de tu espada lo que importa en *Prince of Persia 2*, sino lo que hagas con ella.

Los jugadores se encontrarán con una gran variedad de enemigos durante el juego, cada uno de los cuales requerirá diferentes tácticas para ser vencido. Los combates uno contra uno tienden a desarrollarse contra enemigos inteligentes (y muy a menudo gigantescos), lo que requerirá pensar un poco por adelantado para ganar la lucha, usando la gran cantidad de nuevos movimientos de que disponemos.



Es bastante desagradable darle la vuelta a una esquina y encontrarte con esta bestia. Nosotros ya lo hemos comprobado.



Un poco de aproximación a la bóveda y estarás encima de él. Vamos a por el golpe definitivo.



Por esta vez, el Príncipe no está muy interesado en tener bandadas de pájaros volando a su alrededor.



¿Cuatro contra uno? ¡Adelante! Procura no acabar siendo un cadáver más.

El aspecto del juego de esta nueva secuela te deja con la boca abierta; cuenta con fantásticos escenarios que sumergen a los jugadores en un mundo vivo y dinámico

el nuevo y potente motor de combate del juego los aprovecha bastante más de lo que parece. Los jugadores pueden rodear los postes y mástiles, colgarse de ellos y atacar a los enemigos. Durante el último juego, se podía rebotar contra las paredes para lanzarse contra los malos, pero ahora las cuerdas, los pilares y las cortinas son, todos ellos, útiles propulsores que intensifican tu fuerza y tu velocidad. Igualmente, este decorado mortal puede ser usado como un arma en sí mismo. Corta la cuerda de una lámpara de candelabros y observa cómo cae, aplastando al enemigo que hay debajo...

Más importante aún, el príncipe ahora puede coger enemigos y lanzarlos por los aires cuando quiera. «Imagínate, simplemente, las posibilidades», se entusiasma Helias. «Los jugadores podrán lanzar a un enemigo contra un grupo de ellos, tirar a uno de los malos a un fuego cercano para acabar con él, o tirarlo por encima de algún borde para sacarlo de la zona de combate. Los jugadores tendrán que identificar con rapidez la mejor oportunidad en el combate y actuar velozmente. No resultará fácil, pero añadirá un nuevo elemento a la forma de pensar del jugador habitual de *PoP*.»

Esta posibilidad de lanzamiento no está limitada a los cuerpos. La mayoría de las armas que el juego presenta pueden lanzarse contra enemigos que se acerquen (aunque, para mantener los controles simplificados de *Sands of Time*, solamente habrá que orientarlas en una determinada dirección y oprimir el botón de lanzamiento). «En este punto, queremos desafiar nuevamente a los jugadores a que tomen rápidamente decisiones inteligentes», dice Helias, «más que a que se concentren en la precisión. ¿Combatirás contra tres enemigos con dos espadas o lanzarás una y lucharás con los dos que queden en pie con la espada restante? Las dos soluciones funcionan; es, simplemente, una cuestión de habilidad...».

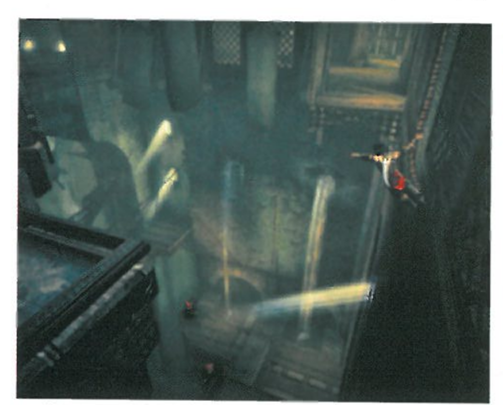
Pero no nos equivoquemos, todo esto no prepara el terreno para golpear a tontas y a locas o para acuchillar oleada tras oleada de enemigos idénticos. Más bien, el combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas.

«Cuando nos pusimos a diseñar los distintos protagonistas del juego, queríamos ofrecer una amplia variedad en los modos mediante los que los jugadores podrían luchar contra ellos. Cada uno tendrá diferentes

PRINCE OF PERSIA 2

IMÁGENES EXCLUSIVAS

El tono de PoP2 es mucho más sombrío, con la jugabilidad más centrada en los brutales combates que en el primer título.



No te quemes con la cuerda.



«Ehhhh vosotros...»



El Príncipe tiene muchos más movimientos en *PoP2*.

puntos fuertes y débiles; unos atacarán en solitario, otros en grupo, o usarán armas a distancia; algunos serán enormes y parecerán indestructibles hasta que encuentres su punto débil.» El número de enemigos ha sido, igualmente, calculado con precisión. «Los jugadores tendrán que combatir con varios enemigos a la vez, pero quisimos conservar mucha profundidad en el modo de juego. También habrá duelos uno contra uno, contra enemigos súper duros, en los que habrá que pararse a pensar antes de actuar.»

La fluida habilidad gimnástica del protagonista es tan importante como siempre, particularmente al moverse por una habitación llena de trampas. Afortunadamente para nosotros, el legado de controles, instantánea e instintivamente accesibles, está aún ahí, a pesar de que incluso los jugadores más veteranos de la saga tendrán toneladas de nuevos movimientos que dominar, lo que contribuye a crear una experiencia absolutamente envolvente.

«Siempre ha sido nuestra ambición hacer que los jugadores se olviden de que están en un videojuego», especifica Helias, «nada de inventarios, de dosis de salud y demás cosas. En el mismo sentido, hay una mayor variedad de movimientos y de ataques, que cada jugador puede adaptar a sus puntos fuertes y a los débiles, para hacer que el juego resulte más largo y profundo». De modo que esta afirmación explicaría todas las largas horas durante las que nos disolvimos en el aire mientras jugábamos el primer título. Y, a juzgar por el aspecto de la secuela, no nos importará en absoluto andar el mismo camino de nuevo, cuantas veces sea necesario.

XBOX LIVE

Nos infiltramos en las líneas enemigas para disfrutar de la primera partida exclusiva con este impresionante shooter táctico ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

BROTHERS IN ARMS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE
EDITOR: UBISOFT
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2004
JUGADORES: 1-8 XBOX LIVE
WEB: WWW.BROTHERINARMSGAME.COM

A LO LARGO de los últimos años, hemos sido testigos de una avalancha de shooters ambientados en la Segunda Gran Guerra. En este tiempo, hemos desembarcado en decenas de playas gracias a títulos como *Return to Castle Wolfenstein* y *Medal of Honor Frontline;* ahora llega el momento de disfrutar de un nuevo shooter de la Segunda Guerra Mundial que apuesta por un novedoso y espectacular giro táctico.

Gearbox es el mismo equipo americano que brindó a los usuarios de PC dos de los cuatro juegos de *Half-Life* y la conversión *on line* para PC de *Halo.* El estudio, especializado en shooters de gran calidad, afronta ahora con garantías el reto de su primer juego original (una espinita que por fin podrán sacarse): *Brothers in Arms.*

Brothers in Arms, cuyo proceso de desarrollo se ha llevado en secreto durante tres años, se presentó en la feria E3 de este año, y gozó de la aceptación que merecía. Los asistentes al evento se agolpaban en los alrededores del minihangar que albergaba la tan ansiada presentación. Como no nos conformábamos con ser espectadores de primera fila, nos propusimos colarnos en las entrañas del *stand* para disfrutar de una primera partida exclusiva con el trabajo aún no finiquitado de Gearbox. El título está basado en una historia real.

Cuando asistimos a una previa del juego que Ubisoft organizó en Londres antes del E3, dedujimos de inmediato que Gearbox había dado con un filón, y lo mismo puede decirse de Ubisoft, que se adelantó al resto de editoras. En primera instancia, nos sacudió con un retrato realista y brutal de algunas de las batallas de la Segunda Guerra Mundial; cuando nos »



↑ Aquí tienes a tu banda de hermanos. Sé bueno con ellos.



DÓNDE ESTARÁ MI TANQUE » El blindaje del tanque, un lugar seguro.

En algunas misiones tendrás que guiar a un tanque hasta una posición determinada para que, acto seguido, desate un infierno de plomo contra un objetivo específico, por norma un tanque o similar. Es más difícil de lo que parece pero, si te colocas a cubierto tras el tanque, podrás mirar al enemigo a la cara antes de despedazarlo.



Cuando el tanque está en movimiento tienes que pegarte tanto como puedas. Si te arriesgas demasiado en el claro, el enemigo no mostrará piedad.



Mejor. Al pegarte de este modo puedes acercarte más al enemigo y disparar a placer. Pero no te acerques demasiado si no quieres fundirte con el pavimento.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» JUEGO MADURO
Sobre tu mesa reposa el manual de *Brothers in Arms*, con la descripción de los puntos clave del juego. Entre ellos destaca una nota: «La guerra no es cosa de niños». Tras disfrutar de una selección de misiones, descubrimos que la aseveración no iba en broma. Cualquier infante que se hubiera sentado a nuestro lado y escuchado la retahíla de tacos e improperios que manaron de nuestras bocas cuando un caza enemigo estuvo a punto de hacernos picadillo, hubiera perdido su inocencia de inmediato.

» UN CURRÍCULUM DE ARMAS TOMAR
Gearbox debe su fama a dos títulos de la saga de *Half-Life: Opposing Force* y *Blue Shift*, al maratón multijugador que idearon con *Counter-Strike*, a la conversión para PC de *Halo* y a *James Bond: Nightfire*. *Brothers In Arms* es el primer juego del equipo desarrollado para consolas.



Sí, realmente es así de bueno. Pon el volumen a tope y disfruta del fragor de la guerra como nunca antes lo habías hecho.

La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redunda en una acción realista y creíble

sentamos a los mandos por primera vez, dicha impresión se corroboró, e incluso podríamos asegurar que se reforzó.

Debes meterte en la piel del sargento Matt Baker (Compañía Fox, Regimiento 502d de la Fuerza Aérea 101); los acontecimientos que se desarrollan a lo largo de ocho días se inspiran en la invasión de Normandía que se produjo tras el desembarco del día D. Lo primero que vemos es a Baker en la secuencia introductoria. No para de dar órdenes a sus hombres, quienes revisan su equipo y comprueban los paracaídas antes del salto sobre Normandía, el 5 de junio de 1944, durante la noche previa al Día D. El estruendo de la guerra resuena por los cuatro costados, y lo cierto es que te encoge el corazón. Las baterías antiaéreas no cesan de derribar a otros aviones y el cielo está plagado de paracaidistas que se dirigen a un futuro incierto. Cada miembro del pelotón se encuentra brindándote una actualización de la situación cuando, de repente, la artillería pesada enemiga consigue impactar en un costado de la nave, sesgando la vida de uno de tus hombres.

El caos y el pánico reinan en el avión (el ruido es increíble); los soldados piden que les dejen saltar, mientras algunos esperan a que se encienda la luz verde. Como líder nato que es, tu personaje intenta calmarlos y recuperar el cauce de una misión que parece fallida »

EN PRIMERA LÍNEA » Los hermanos consiguen lo que se proponen.

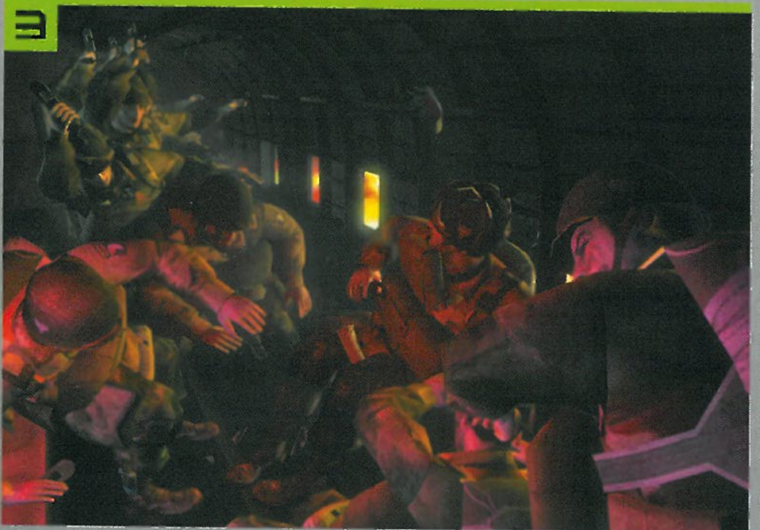
Nada más arrancar, el juego nos obsequia con una película en la que la División Aérea 101 sufre el acoso de las baterías de tierra mientras sobrevuela Carentan, momentos antes de que los paracaidistas se lancen para dar pie a la invasión por tierra. Justo cuando un obús impacta en tu aeronave y se desata el infierno.



Se rezan unas oraciones y se comprueba el equipo antes de activar la luz verde que anuncia el inminente asalto paracaidista. Es la calma que precede a la tempestad.



Justo cuando los soldados se preparan para saltar, el flanco del avión revienta bajo el fuego enemigo. Los planes se van al traste, y se llevan de paso a parte del equipo.



El pánico reina por doquier, y la división aérea 101 pierde a su primer hombre antes incluso de iniciar la refriega. Ha llegado el momento de dar su merecido al enemigo.



No tienes tiempo de pensar; aprovecha que el avión todavía está medio entero para saltar. Si consigues llegar hasta tierra firme, ya verás qué haces a continuación...

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL COFRE DEL TESORO

Los trabajadores de Gearbox acudieron a los Archivos Nacionales y estudiaron las fotos aéreas de reconocimiento de las zonas que plasman en el juego. Algunos miembros del equipo incluso visitaron Francia y se pasearon por los parajes que muy pronto podrás disfrutar. De esta forma, los entornos son un fiel reflejo de la realidad que se vivió en aquella época.

antes de iniciarse. De repente, otra ráfaga impacta contra el avión y tu personaje sale disparado por una brecha hacia la oscuridad reinante en el exterior. En ese momento, empiezas a controlar al sargento. En cuanto se abre el paracaídas puedes echar un vistazo al paraje hacia el que te precipitas. Tu misión consiste en tomar el control del pueblo francés de Carentan.

Los parajes galos son extremadamente realistas, desde los muros de piedra hasta los cruces de caminos. A medida que se desarrolla la partida, el diseñador jefe de niveles Mike Wardwell y el productor Marc Tardif revelan sus impresiones. «La historia versa sobre una hermandad de soldados. El objetivo del juego no es otro que el de colaborar con los aliados en la toma de Carentan», explica Tardif. Si has visto la miniserie de Steven Spielberg *Hermanos de sangre*, de inmediato reconocerás de dónde ha sacado Gearbox la inspiración. De hecho, el laureado director acudió al E3 y se sentó en la presentación de *Brothers In Arms;* tras el pase, reconoció haber quedado impresionado.

La diferencia principal entre *Brothers in Arms* y otros shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial estriba en que, en este caso, controlas a dos equipos armados con un sistema de órdenes muy sencillo. En lugar de pasear aquí y allá vociferando órdenes »

Steven Spielberg, tras el pase, reconoció haber quedado impresionado



Cada miembro de tu equipo se ocupará del resto del grupo mientras patrulle.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Tómate un respiro entre misión y misión y dedícate al tiro al pichón en la campiña gala.



↑ Los hermanos siempre dan sabios consejos.



↑ Unos cuantos paracaidistas no consiguen esquivar el fuselaje del avión y lo pagan con su vida.

» al primero que se cruza en tu camino, tienes que planear muy bien los movimientos que vas a llevar a cabo antes de enfrentarte cara a cara con el enemigo. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo aparece un icono que te permite desplazar al equipo hacia diversas posiciones dentro del escenario. Como en el caso de *Full Spectrum Warrior*, tus soldados asumirán de forma automática la posición conveniente para cubrir y disparar a tenor de las estructuras que los rodeen. En ningún momento darás una orden y ellos responderán quedándose como pasmarotes en un claro a la espera de que el enemigo practique el tiro al pichón con ellos. La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redunda en una acción realista y creíble.

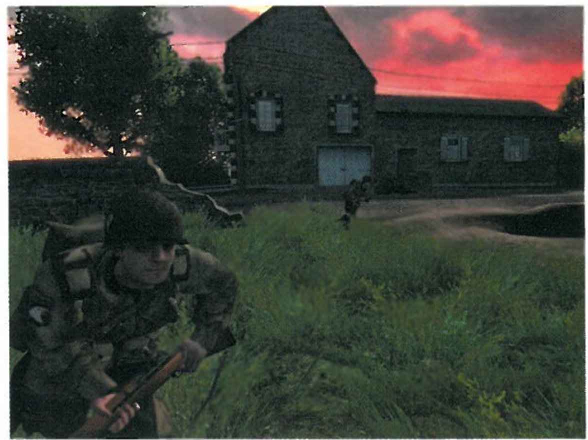
Una de las primeras dudas que quisimos despejar consistía en descubrir si era posible cruzar todo el juego a lo *Medal of Honor*. Cuando piensas que eres un veterano curtido en estas lides, ¿quién te lo puede impedir? Por lo tanto, hicimos la prueba, nos lanzamos como locos con las armas en ristre, y descubrimos de inmediato que se trataba de una locura. «Hay momentos en los que se puede, y momentos en los que no», afirma Wardwell. «En ocasiones te enfrentarás a enemigos que son pan comido, pero también toparás de bruces con equipos del bando contrario capaces de cubrir a sus hombres y acosar tu posición con extrema profesionalidad. En estas situaciones tendrás que echar mano de tus dos equipos para ejecutar movimientos tácticos. Además, si no tienes en cuenta a tus hombres, no dispondrás del poder armamentístico necesario para cumplir los objetivos de tu misión».

Así pues, a los cinco minutos de aventurarnos por la campiña francesa como un Rambo cualquiera, ya nos habían hecho pedacitos. La cosa no iba del todo mal hasta que topamos con un alemán que decidió apuntarnos con una ametralladora directamente al entrecejo. Para la segunda intentona, decidimos ajustarnos a las reglas de Gearbox, y la estrategia dio sus frutos. El sistema de comandos es tan simple que parece mentira; ni siquiera el de *Rainbow Six 3* lo supera en sencillez. Tan sólo debes decir a tus soldados hacia dónde deben ir y contra quién deben disparar.

Cuando escuches los efectos sonoros te ovillarás en el sillón con los ojos abiertos como platos y las manos temblorosas.



Si estudias la escena con atención podrás ver al paracaidista que cuelga de un árbol.



No pienses que eres un cobarde por esconderte entre la hierba.

Cuando el enemigo entra en acción, sobre su cabeza aparece un pequeño círculo que indica su estado de protección. Si el círculo está vacío, está a cubierto; si está relleno, es que asoma la cabeza y se dispone a disparar en cuestión de segundos. Si mantienes el icono de un equipo sobre dichos enemigos y pulsas el gatillo izquierdo, el equipo acosará al rival con una lluvia de balas considerable. En ese momento entra en juego la táctica inspirada en *Full Spectrum Warrior*. Mientras uno de tus equipos procede con el fuego de contención, el otro tiene la oportunidad de dirigirse hacia un lado y flanquear al enemigo. No resulta muy difícil derrotar a un grupo reducido de enemigos, pero cuando te encuentras en plena maniobra de flanqueo y, de repente, el enemigo recibe refuerzos para contener tu acometida, la cosa se pone peliaguda.

Uno de los mejores elementos del juego es el sonido. Mientras te pones a cubierto, el estruendo del fuego enemigo y el tuyo propio es tan real que te parecerá estar viviendo la guerra de verdad. Las balas silban sobre tu cabeza y estallan contra la pared tras la que te cubres, mientras tu voz intenta imponerse sobre el fragor generalizado.

El juego gira principalmente en torno a las misiones y en cada mapa deberás cumplir diversos objetivos; la ambientación, sin embargo, es tan realista, que te costará horrores armarte del valor necesario para proceder con el primer movimiento. Y no creas que deberás enfrentarte únicamente a los soldados de a pie. »

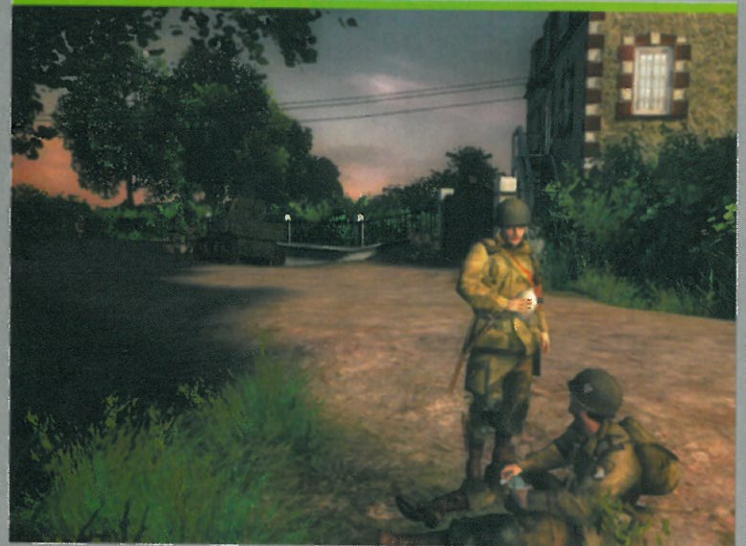


Mantén ocupado al enemigo mientras el tanque se coloca.

BROTHERS IN ARMS

SU HISTORIA » Aprende historia mientras disparas a diestro y siniestro.

El juego es tan realista que rodearon al día D que incluso narra la breve historia de lo que posteriormente se dio en llamar el «Dead Man's Corner» (Rincón del Hombre Muerto). Según Gearbox, hasta el último elemento del juego es cien por cien correcto. Y si no te lo crees, teclea «Dead Man's Corner WWII» en Google, y compara.



Al final de esta calle encontramos lo que se conoce como el Dead Man's Corner. El tanque ya no está, pero la casa y todas las paredes del perímetro aparecen en el mismo lugar que en 1944. La recreación del juego, por ende, es perfecta.



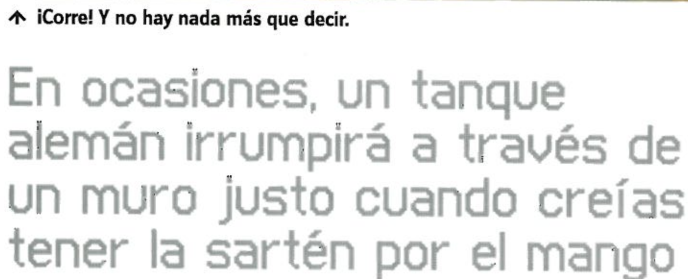
Los marines americanos avanzaron para ver a un hombre que ardía vivo mientras intentaba escapar de un tanque calcinado. Lo único que pudieron hacer fue verlo morir. El lugar ha sido bautizado como el Rincón del Hombre Muerto.



iCorre! Y no hay nada más que decir.

Ponte a cubierto. iAHORA!

Gearbox pretende que te identifiques con los personajes.



Los vehículos militares, como los tanques, también juegan un papel esencial. En ocasiones, un tanque alemán irrumpirá a través de un muro justo cuando creías tener la sartén por el mango; otras veces deberás conducir uno de tu bando hacia un lugar concreto. No podrás meterte en su interior y conducirlo a placer, pero sí ordenarle hacia dónde debe disparar y dirigirse mediante el sencillo sistema de control que acabamos de describir. No tardarás en descubrir que el empleo del tanque para cubrir a tus hombres resulta vital para realizar la aproximación a las posiciones enemigas; esa es la única manera de seguir avanzando.

En resumidas cuentas, *Brothers In Arms* muestra todos los visos necesarios para convertirse en un título de guerra de primera que aprovecha el enfoque táctico de un juego como *Full Spectrum Warrior* y lo adapta a las características de los típicos shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Durante la demostración, tuvimos la oportunidad de disfrutar de una selección variada de los mapas en oferta, y estamos en disposición de asegurar que tendrás que echar mano de tu pericia estratégica en multitud de ocasiones. Gearbox apuesta por un lanzamiento en octubre, de modo que suponemos que muy pronto podremos acceder a nuevas muestras de su calidad. Manténte en la onda.



HISTORIA REAL
La historia, los acontecimientos, las localizaciones y las tácticas del juego se han desarrollado bajo la tutela del escritor, historiador y coronel retirado John Antal. Coincidimos con Antal en una conferencia de prensa en Londres, y la pasión y el orgullo que siente por el juego no tienen parangón.

DISPARA A PLACER
Durante un enfrentamiento con el enemigo, tu equipo actúa tal y como lo harían los soldados de verdad. Mientras uno recarga, el otro continúa disparando contra los objetivos. Cuando uno necesita recargar, se agacha para cubrir su cabeza mientras el otro asoma para continuar con la escabechina. Gearbox explica que éste es el procedimiento estándar de operatividad, y consiste en agobiar al enemigo en todo momento.



OléMovil.com
VIDEO JUEGOS ©
BuscaminaX 1542
BLOCKS 1272
SOLITAIRE 1013
Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW 1094
BLOCK BREAKER deluxe 1091
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.
También en: 806 52 62 11
2004 REAL FOOTBALL 1090
SIBERIAN STRIKE 1011
TRAGACOCOS 1410
POLIFÓNICAS...
TOP 20
84519 Left outside alone
84744 Malo
84720 Lola
84734 Insoportable
84760 Obsesion
84680 Dragostea din tei
84652 My band
84520 Oye el boom
82652 Fiesta Pagana
84252 Hey ya
84428 Asturias
84432 Fuente de energia
84203 Dos gardenias
83849 Molinos de viento
82380 Dame Veneno
80726 No woman no cry
84068 Du hast
84267 Buleria
80239 Final Countdown
83584 Bring me to life
NACIONALES
84731 La vida al reves
84733 Retorciendo palabras
84826 Dale don dale
84090 Tengo
84532 Ya nada volvera a...
83902 Son de amores
84531 La chica de la habi...
84833 Bambu bambu
84500 Te quise tanto
84426 Abre tu mente
TECHNO-DANCE
80056 Insomnia
83675 Flight 673
80093 Equador
84226 Cafe del mar
84893 Lethal industry
83228 Samba Adagio
80067 Belissima
83814 Satisfaction
80642 Enjoy the silence
84201 Voglio vederti dan...
POP-ROCK
84061 Shut up
83655 Thunders truck
84676 Don't tell me
84822 Opa opa
83662 Crazy in love
80111 Sweet Child of Mine
80277 Nothing else matters
84204 In the shadows
80001 In Da Club
OYE CÓDIGO POLIFÓNICA 5646
Ej: envía OYE 83584 al 5646 para escuchar "Bring me to..." en tu móvil.
HIMNOS
84094 H. Republicano
82123 Athletic Bilbao
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83808 H. de España
84489 Els segadors
82124 Atletico Madrid
84436 100 R.Madrid
CINE Y TV
84067 El Exorcista
80108 Benny Hill
80017 Mision Imposible
84440 Sr. de los anillos
80143 La Pantera rosa
84437 Shin Chan
83883 Fraggle Rock
84433 N.V a la cama
80025 Los Simpsons
806 52 62 44
O SONIDOS REALES
CHITA ¡Igual que en la Jungla...!
PEDO ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
WESTERN ¡Cuidado! ...Atacan los indios!
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
VATER ¡Como si estuvieras en el baño!
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien
POLICIA Todos se sentiran como en N Y...
GOL ¡GoooooooooooL!!!!!!!!!
VOMITO ¡Que asco!!!
CRISTAL ¡Que susto!
KIKIRIKI Gallo cacareando
BEBE ¡Que monada!
Ej: Envía OYE TARZAN al 5646.. ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
39927 37489 38858 36524 37810
39050 39255 37764 36518 38876
37197 39256 36455 39064 39053
39133 39918 36170 36648 39082
38916
Envía VER Código FOTO Al 5646
Ej: envía VER 39053 al 5646 y tendrás al LOBO en tu móvil.
35937
39059 37710 39079 39925 39081
38845 36329 38877 39048 39744
39080 37600
35332 36448
36613 38917
806 52 62 33
ANIMACIONES
VERNA WARA TONY TIRSA
Ej: envía VER CARI al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.
FLORA JOHN PALMA CARI
TOP
54456 Obsesion
59852 My band
54210 Fiesta pagana
53411 Dragostea din tei
54407 Tengo
59812 Buleria
54450 Malo
54420 Oye el boom
53389 Dos gardenias
54395 Los Serrano
09013
18437
21083
20138
NACIONAL
54443 Lola
62107 Ya nada volvera a ser
54447 La vida al reves
62101 Fuente de energia
54479 Bambu bambu
54441 Insoportable
54473 Dale don dale
62102 Abre tu mente
62106 La chica de la habi...
54483 Quiero ser
KO Código del Logo o Tono 5646
Ej: envía KO 54395 al 5646 para que suene "Los Serrano" en tu móvil.
75024 75060 75352
75011 75151 75381
75203 75010 75022
75157 75276 75347
POP-ROCK
60012 Sweet child of mine
60013 Number of the beast
60024 The final countdown
59792 Hey ya
60238 Nothing Else Matters
60004 Highway to hell
59837 Left outside alone
60679 In the shadows
DISCO
72107 Braveheart
53301 Ecuador
53362 Giulia
63240 Lethal industry
72191 Mortal kombat
63205 Samba adagio
53237 Universe
CINE Y TV
62039 Rasca y pica
62007 El equipo A
62029 Verano azul
62073 Shin Chan
62023 Los Simpsons
51075 Gladiator
51036 Titanic
51003 El bueno el feo...
51021 La Pantera rosa
62027 Fraggle rock
57005 Tarzan
62099 N.V a la cama
51027 Mision imposible
51005 El Exorcista
HIMNOS
55024 H. de la Legion
68014 Hala Madrid
68001 Atletico Madrid
55011 H. de España
55058 Cara al sol
68004 Athletic Bilbao
68030 100 Real Madrid
68002 Cant del Barca
50009 La internacional
55022 Els segadors
55025 Partido Popular
68034 H. Republicano
Llama al: 806 52 62 99

¡SUSCRÍBETE!

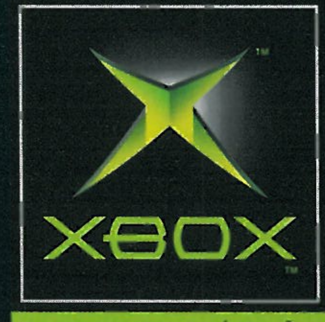
12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia..

C. P. ....

Correo electrónico..

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

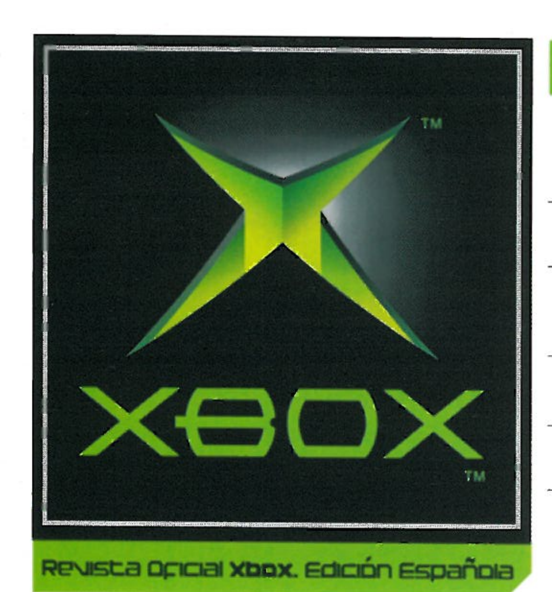
, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.



7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



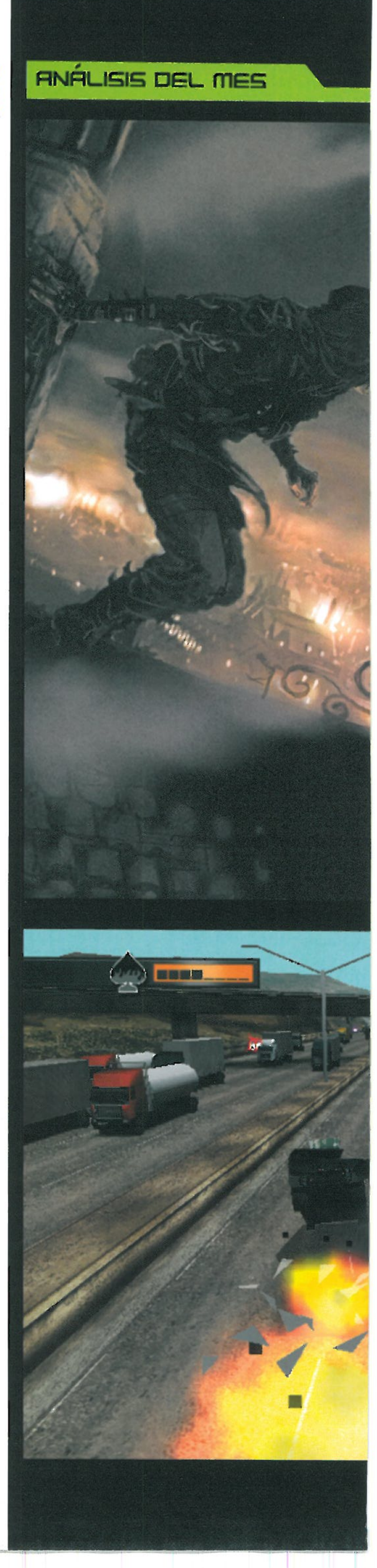
EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

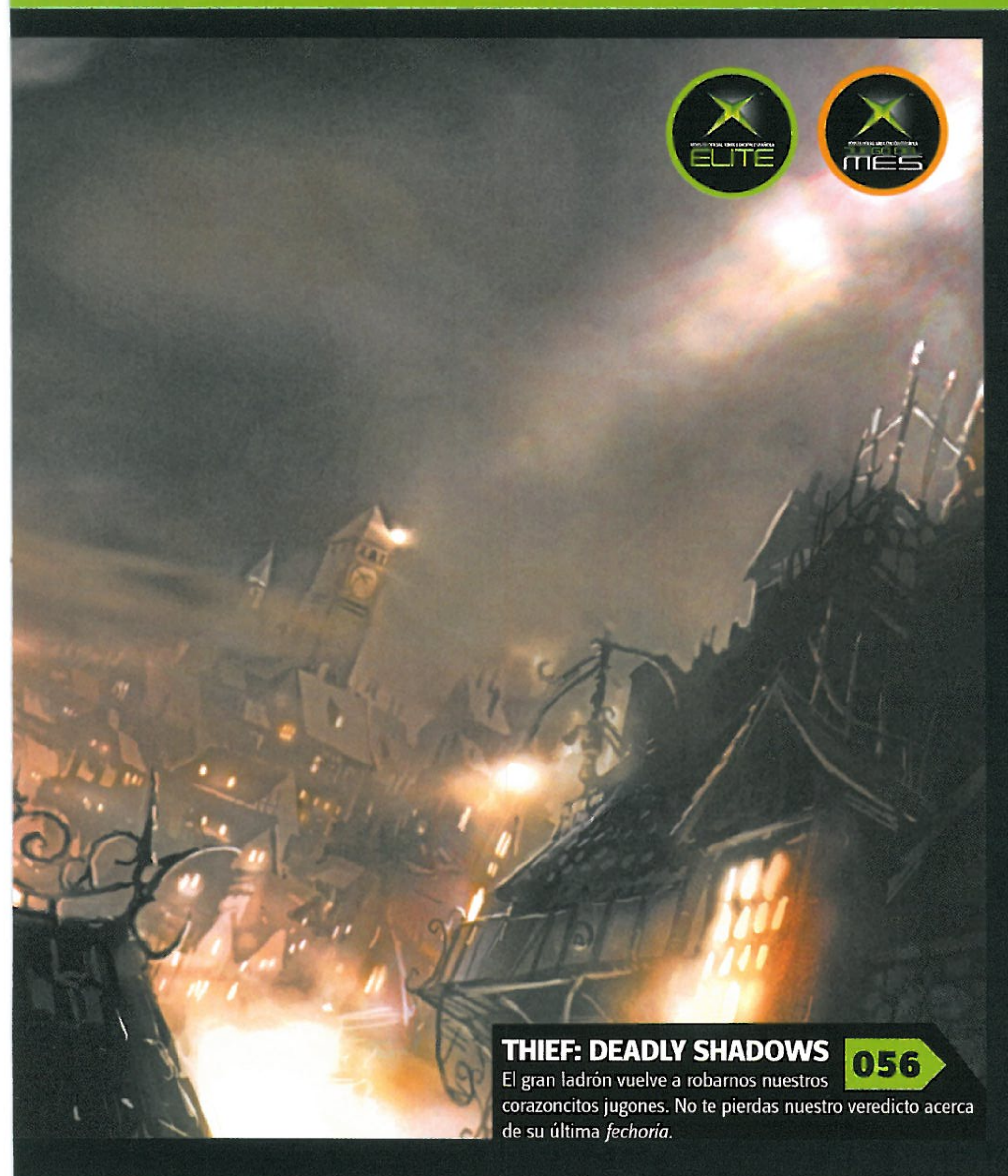


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.





THIEF: DEADLY SHADOWS 056

El gran ladrón vuelve a robarnos nuestros corazoncitos jugones. No te pierdas nuestro veredicto acerca de su última *fechoría*.



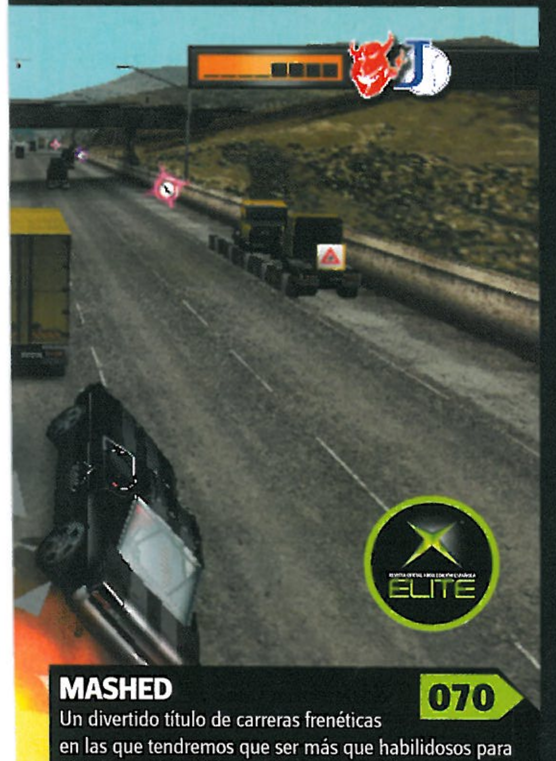
SHREK 2 062

El título que sigue, paso a paso, la historia de la película en un juego que mezcla, a partes iguales, plataformas, puzzles, multijugador y mini-juegos.



INDYCAR SERIES 2005 068

La popular saga nos permite correr a bordo de espectaculares coches monoplaza en carreras rápidas, entre las que destacan las legendarias 500 millas de Indianápolis.



MASHED 070

Un divertido título de carreras frenéticas en las que tendremos que ser más que habilidosos para dirigir unos simpáticos vehículos-carros de combate.



SHADOW OPS: RED MERCURY 064

Somalia. Nuestro objetivo es acabar con un peligroso terrorista ruso, quien dispone de un pequeño, pero peligrosísimo, dispositivo nuclear que trataremos de interceptar a toda costa.



THIEF: DEADLY SHADOWS



Roba a los ricos y guárdate lo recaudado en la nueva aventura del ladrón medieval más carismático.





Garret regresa a La Ciudad y la encuentra muy, muy cambiada

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ION STORM**
EDITOR: **EIDOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.THIEF3.COM**
PEGI: **+12**

POR ALGUNA RAZÓN, que imaginamos tendrá que ver con aquello de hacer pasar algo *viejo* por algo *nuevo*, el tercer capítulo de la serie *Thief* ha perdido el 3 de su denominación oficial. De manera que alguien poco prevenido podría confundir a este *Deadly Shadows* con un hijo bastardo de *Splinter Cell*. Misma idea, pero con la particularidad de desarrollarse bajo un contexto completamente diferente -excepto por las abundantes sombras y oscuridad, claro-. Lo cierto es que la cosa es más bien al revés y a *Thief 3* le sobran los méritos propios.

Comenzando por los que conlleva el nombre de la serie, a la que suele otorgarse la distinción de haber dado la clase maestra del subgénero de la infiltración y el sigilo. Fue en 1998, y aunque no representó ni el único ni el más exitoso de los juegos que se adentraron en ese terreno durante aquella temporada, la serie ha sabido consolidar una excelente reputación como juego de culto, original e inteligente, a lo largo de los años. En ello tuvo que ver la secuela *The Metal Age*. Pero también, y mucho, el cierre repentino de Looking Glass, desarrollador de los dos primeros títulos de la serie y otros juegos muy recordados como las series *System Shock* o *Ultima*. Con la lógica mitificación que se suele dar a las cosas que ya no podemos disfrutar.

De las cenizas de Looking Glass se alimentó Ion Storm en su nacimiento. El reputado y últimamente polémico Warren Spector se puso al frente de la división en Austin del estudio propiedad de Eidos. Acogió a numerosos fichajes de la extinta Looking Glass y el editor británico le encargó dos proyectos: la secuela de *Deus Ex* y la tarea de resucitar *Thief*. Con la nada »



Moverse bajo la luz siempre es aventurado, pero con cuidado no tienen porque oírte.

La serie nunca había ofrecido tanta libertad de acción

disimulada intención de convertirlos en productos más accesibles para el público más general, el de las videoconsolas. En ambos casos, Xbox.

Como era de esperar, la afición más cerrada de mente se llevó las manos a la cabeza previendo futuras y descafeinadas versiones de dos de los títulos que más han hecho por demostrar que, desde una perspectiva en primera persona, se podía jugar a otra cosa que a pegar tiros. Con *Deus Ex 2*, al final el asunto resultó no ser para tanto, a pesar de algunas evidentes concesiones a la galería. Con *Thief 3* sucede más o menos lo mismo. Es cierto que la incorporación de una perspectiva en tercera persona recuerda inevitablemente a *Splinter Cell*; y es cierto que algunos elementos como el sistema de combate han sido simplificados y no precisamente en beneficio del juego. Pero las aventuras del ladrón Garret también han ganado en otros aspectos que inyectan vitalidad a un tercer episodio que sabe mantenerse fiel al espíritu de la serie y otorga una sorprendente solidez a su evolución.

El equipo dirigido por Randy Smith -que había sido diseñador en los dos primeros juegos- se ha atrevido a juguetear con el planteamiento de juego y a trabajar en el principal lastre del género: la habitual linealidad en la estructura de juegos como los de Sam Fisher. Salvando las distancias, La Ciudad -el entorno en el que se desarrolla la aventura- viene a jugar el mismo papel que Vice City en la serie *GTA*. Un entorno de juego abierto y vivo en el que el jugador decide cuál va a ser su próximo movimiento. En esta Ciudad, las cosas se desarrollan a una escala menor que en el ejemplo mencionado, tamaño menor y menos habitantes, pero la mecánica es similar. Una vez superado el primer par de misiones, el protagonista se encuentra en su apartamento. Afuera se encuentra una ciudad dividida en cinco áreas o barrios por las que deambular, comerciar, robar, explorar e



Las flechas de musgo pueden crear una superficie a la que asirse.

DIABLILLO CON DEDOS ÁGILES

Forzar cerraduras tiene un papel tan relevante en este juego como en *Splinter Cell*. Con la palanca izquierda se rotan las llavecillas. En el punto en el que el temblor es más alto, se aprieta el gatillo derecho. En cada cerradura hay que repetir la operación varias veces. El icono de la derecha sirve de indicativo visual del proceso.





INFORMACIÓN ADICIONAL

GADGETS
Del equipamiento de Garret han desaparecido las flechas-cuerda para escalar y se han visto sustituidos por unos guantes que cumplen la misma función. Destacan las flechas musgo, con las que puedes disparar a la boca de un soldado y este tardará unos segundos en quitársela y pelear; y las botellas de aceite, con las que puedes iniciar un fuego disparando sobre la mancha o esperar a que alguien resbale.

IA
Nunca ha sido el punto fuerte de los juegos de Ion Storm, pero aquí presenta unas cuantas sorpresas agradables. La primera es ver cómo los enemigos reaccionan ante las intervenciones de Garret en el mundo del juego. Si ven o escuchan algo, investigan. Si descubren un charco de sangre o que alguien falta de su puesto, también. Si el jugador resulta demasiado duro, van a pedir ayuda. Esos y otros comportamientos se muestran de forma creíble. Pero no todos. A veces, un personaje puede atascarse y repetir la misma pauta una y otra vez.

DIFICULTAD
Cuatro niveles, ni más ni menos. Y con muchas diferencias. Varían de uno a otro la cantidad de botín a obtener y las restricciones acerca de matar o no matar. Pero también la percepción que tiene el enemigo de su entorno, su número y el daño que inflige, al igual que la resistencia de Garret.



La iluminación es muy atmosférica.

↑ Como en *Splinter Cell*, es vital mantener la oscuridad. Aquí, con flechas con agua.

↑ El ojo mecánico de Garret le permite ver en la oscuridad y más cerca.



↑ Las flechas de musgo crean una superficie blanda para evitar ruidos.

GRACIAS A UN GRABADO

Tras obtener la confianza del bando de los Keepeers, Garret puede acceder a sus secretos. Por ejemplo, entrar a zonas de la Ciudad previamente vedadas. Estos lugares están marcados por un símbolo y permiten acceder a pasadizos que abrevian enormemente los viajes por la Ciudad.

New Upgrade Acquired

↑ Atento a las puertas con estos símbolos.

investigar hasta que el jugador decide iniciar su próxima misión. Mejor aún, las acciones del protagonista tienen consecuencias en el trato que recibirá por parte de las distintas facciones que dominan La Ciudad. Según sea la relación, que puede alterarse, por ejemplo, al aceptar robar a los Paganos (Pagans) por encargo de otra facción, un grupo puede mostrarse hostil, neutro o ayudar al protagonista. La presencia de distintos bandos no es nueva, pero *Thief* nunca había ofrecido tanta libertad de acción como en *Deadly Shadows*.

Como siempre, el argumento gira en torno a la misteriosa profecía que amenaza el mundo fantástico de Garret y en la que él mismo juega un papel importante. Tras un par de misiones de calentamiento -la primera, un completo tutorial-, Garret recibe un encargo de los Hammerities con el que ejercer sus habilidades de Maestro Ladrón. Ahí comienza una historia que es

APROVECHA TU DINERO De compras en la Ciudad.

No hay ninguna necesidad de guardar el botín obtenido al término de cada misión. Lo mejor es darle salida en cuanto se presente la ocasión en alguna de las tiendas de empeño de la Ciudad. El dinero recibido a cambio tiene su mejor aplicación en la compra de armamento.



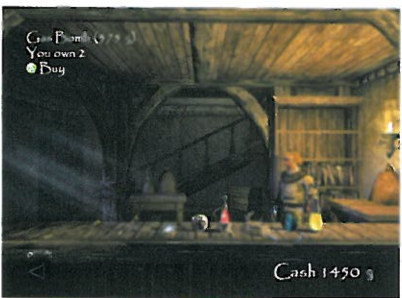
Las bombas de gas son perfectas para eliminar a varios enemigos de golpe y en silencio. No olvides esconder los cuerpos.

Las bombas de luz son más baratas, pero efectivas para desorientar al enemigo. Con el juego más avanzado vienen muy bien para dañar a los zombis.

Deadly Shadows tiene el mérito de ser un título que se juega tan bien en primera como en tercera persona



Zombis. ¿Amigos o enemigos?



Una de las tiendas de armamento.

en realidad la de La Ciudad y la guerra soterrada que mantienen todos esos grupos y en la que Garret vuelve a ser un instrumento. *Deadly Shadows* no requiere haber jugado con sus predecesores, pero es un añadido. La historia presenta conexiones con las ya narradas y, al contrario que la de *The Metal Age*, supone un paso adelante en la evolución del personaje. Hay que destacar que, a pesar de su complejidad, goza de una presentación extremadamente clara que evita que el jugador pierda el hilo. Buena parte de los giros de la historia tienen lugar a través de la larga riada de diálogos que Garret va a tener ocasión de presenciar. Al contrario de lo que sucede en muchos otros títulos, la mayoría de las cosas que dicen los personajes son interesantes; tanto en términos narrativos como de caracterización.

De hecho, buena parte del encanto del juego se halla en una elaborada atmósfera que tiene en los diálogos una de sus bazas. Otras son la fenomenal ambientación gráfica, el tenebroso estilo visual y la ya comentada libertad de acción. El de *Thief* es un universo rico en elementos fantásticos, con un protagonista carismático y una notable habilidad para saber combinar elementos aparentemente dispares como son la magia o la tecnología con el extraño medievo en que tiene lugar. La iluminación es de las mejores que se han visto en Xbox, comparable a la de títulos como el inminente *Chronicles of Riddick*. El modelado y texturizado de los personajes también es de primera línea, aunque no tanto el de los entornos. Pero todo eso tiene un coste en una tasa de imágenes algo inconsistente y animaciones también algo escasas para los personajes. A pesar de todo, son pegas que no entorpecen la jugabilidad y que es fácil dejar pasar ante los abundantes aciertos del juego.

La decisión de añadir una vista en tercera persona tampoco resta nada a la experiencia de juego. Así se tiene una mejor visión de los alrededores del personaje y en primera persona el juego tiene un *feeling* distinto, que es el que siempre ha caracterizado las aventuras de Garret. De hecho, *Deadly Shadows* tiene el raro mérito de ser un título que se juega tan bien de una forma como de otra, gracias al notable sistema de control y la cámara. La elección queda, por una vez, realmente al gusto del consumidor.

Destacable también, pero por otros motivos, es la excesiva simplificación que ha recibido el sistema de combate. Los distintos golpes con espada y la posibilidad de bloquearlos

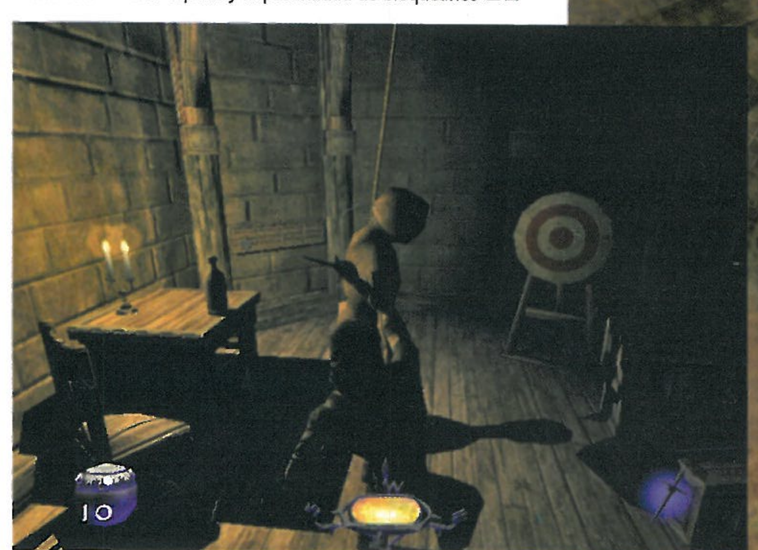
INFORMACIÓN ADICIONAL

UN PASEO POR LA CIUDAD
El que Garret se encuentre entre misiones no significa que esté a salvo. Conforme avanza la aventura y aumentan sus robos, el jugador verá cómo proliferan los posters de *Se busca a Garret vivo o muerto* por las calles de La Ciudad.

HOUSE TRAINED ¡AL CALABOZO!
Otra de las sorpresas de la estructura de juego *Thief 3* es lo que sucede cuando Garret cae ante el enemigo. En lugar de pasar a la pantalla de carga, Garret despierta en una celda protegida por guardianes. Debe ingeniárselas para salir de ella, recuperar su equipo y escapar.



Los Hammerities son el bando que apuesta por la tecnología.



Muñeco de entrenamiento en el apartamento de Garret.

ABIERTO A SUGERENCIAS » Incluso los dioses pueden ser sobornados.

Garret no puede alcanzar todo el botín del juego. Para conseguir la sagrada garra de Jacknall -encargo de los Pagans-, debe realizar tres ofrendas. A menudo, Garret no dispone de todos los elementos necesarios para superar un puzzle, lo que obliga a pensar un poco y rebuscar por los escenarios.



↑ Lo primero: sangre. Esto es fácil. El guardián del exterior colabora.



↑ El musgo viene a continuación. En la habitación contigua se hallan las flechas necesarias.



↑ Por último, agua. Hay que darse un paseo para conseguirla.



↑ La maldición ha sido evitada. A por las criaturas lagarto.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

MATAR O NO MATAR
Una de las cosas buenas que pueden decirse de *Thief 3* es que es tan perfectamente viable pasar la aventura sin matar como dejando una auténtica montaña de cadáveres tras de sí. Al jugador no le faltan medios para dejar al enemigo fuera de combate temporalmente, y el camino a seguir depende del jugador.



↑ La magia y la ciencia conviven sin problemas en el universo medieval de Garret.

» han desaparecido. En su lugar queda una daga y la más razonable opción de salir corriendo y esperar a que se calmen las cosas. *Deadly Shadows* está más enfocado hacia el sigilo de lo que estamos acostumbrados, y eso puede ser percibido como una limitación. Las situaciones que afronta el jugador, aún siendo variadas, se mantienen dentro de la tónica habitual del género. Lo que marca la diferencia es el particular entorno en el que se desarrolla *Deadly Shadows* y los métodos de los que dispone Garret: una original mezcla de la ultimísima tecnología del medievo y grandes dosis de imaginación -véase recuadro *xxx*-. Y lo que lo convierte en un título indispensable del género es esa libertad de acción tan generosa como poco habitual. Ion Storm ha actualizado la serie gracias a un potente lavado de cara, a la acertada incorporación de ideas de otros títulos y a una cautivadora historia para contar. A pesar de las similitudes, es una experiencia diferente del referente ineludible que todos sabemos. Y, desde luego, más imaginativa. El acabado no es perfecto, pero sus aciertos superan con mucho las carencias.



POTENCIAL
Excelentes gráficos y animaciones y una tasa de fotogramas que denota el esfuerzo.

ESTILO
Oscuro y personal. Ningún juego de sigilo es tan tenebroso como este ni arrastra la misma aura de fantasía cotidiana.

ADICCIÓN
Un título que se mide sin problemas al teórico rey del género.

LONGEVIDAD
Notable para carecer de multijugador, por la variedad de caminos a seguir y métodos a emplear.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS
+ DISEÑO
+ PERSONAJES
+ HISTORIA

LO PEOR
- TASA DE IMÁGENES
- ANIMACIONES EN INGLÉS



RESUMEN
Una notable puesta a punto de un juego clásico. Mantiene la esencia y añade nuevos elementos a la serie.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.8 // 10



Aquí tenemos al héroe a punto de darle estopa al del traje.



El primer nivel del juego. Shrek viene con hambre y se nota en su cara.



Y otra vez el ogro dando caña. ¿Es un poco agresivo este hombre, no?



¡Caperucita, dale a la vieja! Creemos que no nos ha hecho mucho caso.



Mover cajas será fundamental en casi todos los puzzles.

¿Verde? ¡Súper verde!

SHREK 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **LUXOFLUX CORPORATION**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.ACTIVISION.COM**
PEGI: **+3**

S*HREK 2* sigue paso a paso la historia de la película en un juego que mezcla a partes iguales plataformas, puzzles, multijugador y mini-juegos.

Al contrario que los anteriores juegos del ogro verde, este nuevo título contiene una calidad bastante respetable en todos los apartados, gracias seguramente al nuevo desarrollador Luxoflux. Sin embargo, y a pesar de ese notable buen hacer en los apartados más generales del juego, *Shrek 2* sigue quedando algo cojo si lo comparamos con otros títulos del catálogo de Xbox.

Podría definirse como una aventura de plataformas donde no hay un único héroe. El jugador controlará un grupo de cuatro personajes, todos sacados de la película, lógicamente, y que se turnarán dependiendo de los objetivos del nivel. El ogro y Fiona, el Asno, Caperucita Roja, el Hombre de Jengibre, el Gato con Botas y otros más que se irán añadiendo. Con los gatillos elegiremos a quién de los cuatro controlar, y el resto simplemente nos seguirán. La IA de los personajes no es de las mejores que hemos visto: a veces se pierden o se quedan atascados, otras comienzan a golpear al enemigo antes de tenerlo cerca y, otras, las que más, simplemente molestan. Es uno de los mayores inconvenientes en *Shrek 2*, la gran cantidad de personajes que se juntan en pantalla es demasiado grande para tener una visión clara de la acción. Entre los cuatro héroes, algún extra que siempre se añade, y los enemigos a los que deberemos golpear, nos podemos hacer un lío considerable.

Cada personaje tiene una habilidad propia y diferente del resto. Shrek puede levantar peso, Fiona ralentizar el tiempo, Asno da coces que tumban obstáculos, etc. A medida que avanzamos en la aventura, la combinación de las características de todos los personajes que van uniéndose resultará imprescindible para resolver los puzzles con los que nos encontremos. La solución de algunos será bastante evidente, aunque en algunos casos no lo será tanto; sin embargo, no serán ningún obstáculo para los más experimentados. Con estos puzzles, la recolección de objetos, unos cuantos saltos, y algún que otro mini-juego aquí llamado *Hero Time*, pues ya tenemos un juego familiar que se disfrutará especialmente cuando jueguen cuatro amigos, al mismo tiempo.

A nivel técnico, *Shrek 2* es simplemente correcto, con un apartado gráfico notable, un buen modelado y animación de los personajes, un colorido sacado de la película, y una música muy acertada. Algún borrón tiene, claro, y en este caso podríamos achacarles a los desarrolladores la extraña lentitud de los personajes a la hora de moverse, la poca imaginación y variedad en el diseño de los niveles, o la dificultad de algunos saltos, no por ellos mismos, sino por la desafortunada elección del ángulo de la cámara.

INFORMACIÓN ADICIONAL

A LO MATRIX
Fiona puede ralentizar el tiempo durante unos escasos pero valiosísimos segundos. Esta habilidad no sólo es útil en algunos puzzles, sino también en las numerosas luchas que nos encontremos.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Supera a sus predecesores y tiene algunos toques de calidad. Xbox lo mueve todo fluido.

ESTILO
Captura excelentemente todo el espíritu de la película. Lástima que los diálogos estén en inglés.

ADICCIÓN
Hay que ser muy *fan* de Shrek para que te enganche de verdad. En algunos momentos es un pelín monótono.

LONGEVIDAD
Más bien corto y no tiene extras. Los expertos lo acabarán rápido.



LO MEJOR
+ MODO MULTIJUGADOR
+ ESENCIA DE LA PELÍCULA
+ BONITOS GRÁFICOS

LO PEOR
- CONFUSO A VECES CORTO
- JUGABILIDAD SIMPLONA

RESUMEN
Dirigido especialmente para dos tipos de jugadores: *fans* de Shrek y niños. A los demás les parecerá, sobretodo, entretenido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Parece que quieren que pases tú primero, y eso que la IA no está muy depurada.

INFORMACIÓN ADICIONAL

TÉCNICAS AVANZADAS
Todos los personajes del modo para un jugador han sido creados usando la técnica *advanced cyber scanning* según portavoces de Atari. Podremos comprobarlo en las animaciones faciales, el movimiento de los labios e incluso en los ojos, todo esto antes de que los volemos por los aires, claro.

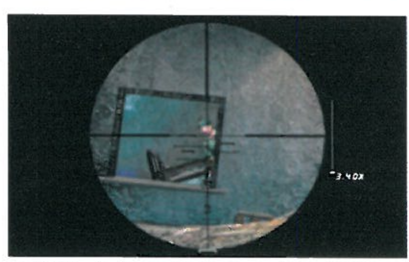
¡VOLAAARE!
Como ya se ha comentado, la física de los cuerpos al caer o recibir disparos está muy conseguida. Prueba disparando a los numerosos (aún no sabemos qué hacen por ahí tantos barriles explosivos) barriles cuando pase cerca un enemigo, y podrás verlo volar.

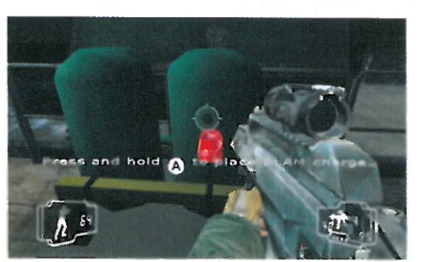
Adéntrate en un infierno... de calidad

SHADOW OPS: RED MERCURY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ZOMBIE**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2, 2-16 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.SHADOWOPSGAME.COM**
PEGI: **+16**


El rifle de francotirador, no salgas sin él.


Tendremos que volar algunos objetivos.



Métete en la piel de un equipo de Delta Force en la búsqueda de terroristas, capaces de lanzar un peligroso explosivo nuclear. La acción está asegurada.

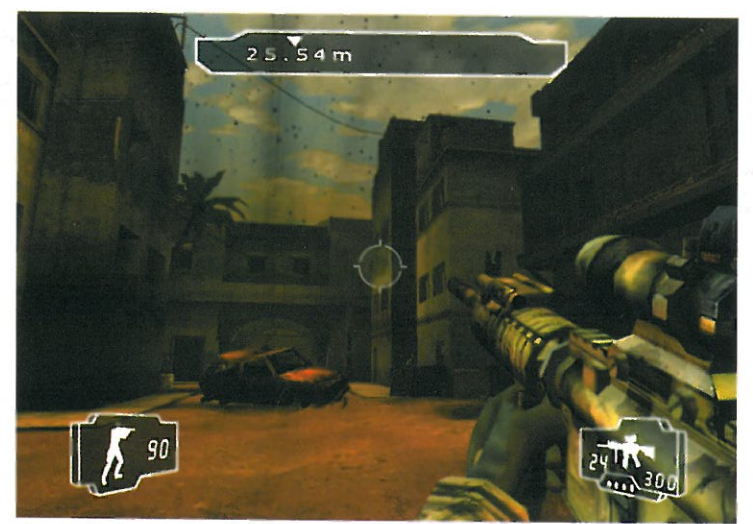
BLACK HAWK Derribado, el magnífico filme de Ridley Scott basado en una historia real, puede servir como referencia inicial a lo que nos vamos a encontrar en *Shadow Ops*, sobre todo por el énfasis puesto en la ambientación y el uso de la banda sonora para potenciar la inmersión del jugador. Se trata de una aproximación totalmente diferente a la de *Full Spectrum Warrior* (como modelo de juego al más puro estilo cinematográfico), a pesar de que las dos formas resultan perfectamente válidas y pueden dar un buen resultado en formato videojuego. Metidos en faena, la primera misión del juego nos hace sentir en la piel de una compañía de Delta Force, descendiendo en helicóptero en medio de una zona caliente muy peligrosa. Casi parece el comienzo de *Black Hawk*, pero no, no estamos en Somalia y nuestro objetivo es acabar con un peligroso terrorista ruso, quien dispone de un pequeño pero peligrosísimo dispositivo nuclear que trataremos de interceptar a toda costa. Viviendo la historia desde la perspectiva de un Delta Force al frente de su pelotón, tendremos que cumplir una serie de misiones de combate a lo largo y ancho de todo el mundo. Estas incursiones no vendrán de forma aleatoria o inconexa, ya que se ha cuidado la historia y ésta cobra su importancia gracias a un argumento coherente y a la vez un tanto tópico como es la lucha contra el terrorismo. Bajo la perspectiva de un shooter en primera persona, la mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones, pero lejos de confluir en una jugabilidad basada en el grupo y en la supervivencia de los compañeros, el juego termina por transfor- »



Una pistola y un barril explosivo.



Podrás jugar a pantalla partida si no tienes Xbox Live.

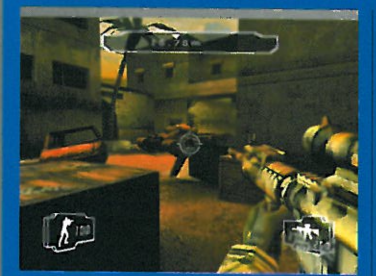


Los objetivos serán señalados por una pequeña flecha blanca.

PEQUEÑOS Y GRANDES PROBLEMAS

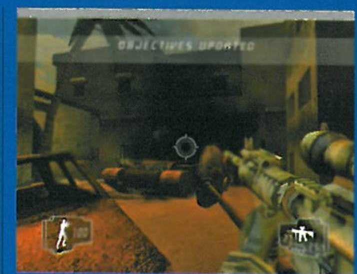
Algunos dilemas traspasan la realidad.

Ciertas partes de algunos niveles presentan pequeños puzzles o dificultades que resolver. No se trata de puzzles al uso, sino de problemas puntuales a la hora de tener que derribar una puerta o volar alguna sección que no nos permitía el paso a otras zonas.


Cuando creemos estar a salvo en las calles de la ciudad, un tanque irrumpe frente a nosotros.


Aunque parezca que todo está perdido, lo primero que tenemos que hacer es buscar una buena cobertura.


Cuando tus compañeros estén colocados (ejem, en su sitio), asómate para ver la explosión en primera fila.


Con el problema resuelto, sigue avanzando hasta completar el nivel (si puedes).

La mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones

marse en un shooter al más puro estilo *Soldier of fortune 2* o *Medal of Honor*, donde tus compañeros (cuando los hay) no suelen resolverte ningún problema resultando ser más una comparsa que una ayuda real. Dicho esto, sí conviene destacar que bajo el espectáculo pirotécnico y el magnífico ambiente cinematográfico se esconde un shooter a la vieja usanza, donde controlando al protagonista tendremos que acabar a lo Rambo (es decir, solos y armados hasta los dientes) con todos los enemigos que se pongan por delante; se trata, sin duda, de una jugabilidad muy típica de la saga *Medal of Honor* e incluso del aclamado *Call Of Duty*. Con estos títulos mantiene varias similitudes, como un desarrollo trepidante pero totalmente prefijado, que suele marcarnos con tiralíneas el camino hasta el siguiente objetivo sin ofrecer muchas alternativas sobre cómo afrontarlo. También es cierto que jugando a *Shadow Ops* tendremos que utilizar bien la cobertura que nos proporcione el entorno, ya que nuestros enemigos harán lo mismo, aprovechando cualquier resquicio para atacarnos, dispararnos asomados lo justo desde su cobertura y lanzando alguna que otra granada, por lo que no conviene confiarse a pesar de que creamos estar correctamente parapetados. Otra de las similitudes con estos títulos son los *scripts* o las situaciones prefijadas: voladura de un camión, helicópteros estrellándose o algún impacto de lanzacohetes que se producirán inevitablemente siempre que juguemos ese nivel y pasemos por ese punto en concreto. No son nuevas y cumplen perfectamente su cometido, como es ambientar y dar vida a las zonas de conflicto creando la impresión de que todo está saltando por los aires, pero al igual que pasa en los juegos mencionados, estos detalles y la ausencia de rutas alternativas no dan pie para volver a jugar una vez finalizado el juego. Un apartado bien aprovechado en *Shadow Ops* es que, al desarrollarse en la época actual, no se centra en ofrecer un entorno parecido nivel tras nivel: tan pronto estaremos luchando por las callejuelas de una ciudad Siria, como realizando incursiones por la jungla, o misiones nocturnas en las frías estepas rusas. Cada zona nos ofrecerá distintos desafíos, sin llegar a cambiar radicalmente la forma de jugar (un shooter es un



Nunca olvides asomarte tras las esquinas si quieres vivir.

do primero y preguntando después. En la jungla, la situación será distinta. El combate suele ser a más larga distancia, donde mandan las ametralladoras, si bien es cierto que en algunos niveles como el de Rusia, el rifle de francotirador será nuestro mejor aliado, ya que en esta ocasión tendremos que intentar por todos los medios evitar que salte la alarma. Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes), aunque, al venir prefijadas al inicio de cada misión, tan sólo podremos recoger las municiones de

nuestros enemigos. Este punto termina siendo bastante necesario para seguir sin problemas, ya que la munición suele ser bastante escasa, y dado que no podemos acumular una gran cantidad, conviene revisar muy bien cada zona, sobre todo en los niveles más altos de dificultad donde este problema es realmente acuciante. Las granadas (cuya naturaleza también estará prefijada en cada zona) serán de varios tipos: las clásicas granadas de fragmentación o las siempre útiles cegadoras, ideales para abrirnos paso cuando nos superen en número; pero cuidado, no te gustarán sus efectos cuando seas tú el que los sufra. El modo principal constará de veinte misiones repartidas por todo el globo, como la mencionada Siria, Chechenia o Francia. Una de las causas por las que no terminaremos el juego fácilmente será la ausencia total de puntos de grabación en todo el nivel, pero no sólo eso, sino que ni tan siquiera se han incluido *checkpoints* o zonas intermedias en las que reiniciar la partida en caso de fallecimiento prematuro. Asómate en una callejuela alegremente y contempla, instantes antes de morir, la marca del cohete que te acaban de lanzar en plena cara; puede sonar gracioso, pero tener que reiniciar todo el nivel no lo es tanto. A su favor, podemos decir que nuestro personaje aguanta bastantes impactos antes de perder toda su energía, y podremos encontrar numerosos botiquines sólo con ponernos a buscar un poco por la zona (los enemigos soltarán algunos ocasionalmente al morir); aún así, las últimas misiones se vuelven bastante duras.

Completando un modo principal (que a pesar de los fallos resulta intenso y divertido) están los modos multijugador, disponibles tanto a pantalla partida como en Xbox Live. Para jugar en cooperativo dispondremos de diez misiones ajenas al modo principal, lo malo es que no tienen tanto "ritmo" como las que disfrutamos en el modo historia, aunque son un

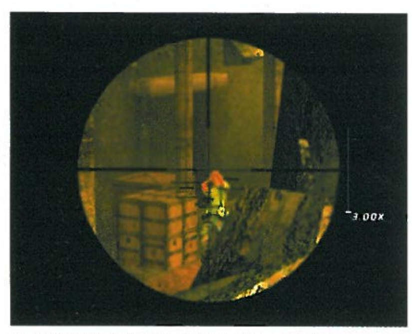
Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes)



Necesitas una pistola más grande.



¿Qué sería de nosotros sin el rifle?



Esto tiene que doler, un tiro en plena cara.



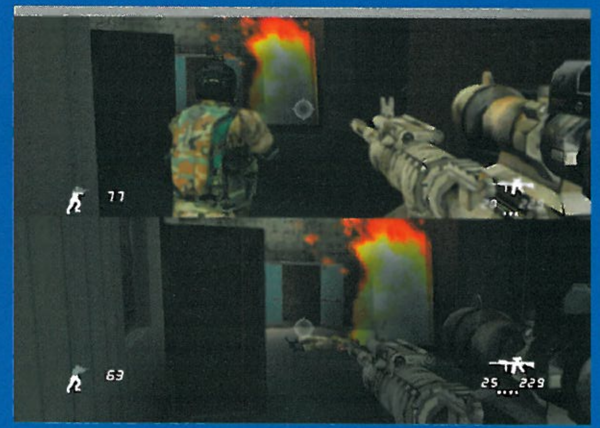
¿Muertos o es una granada cegadora?



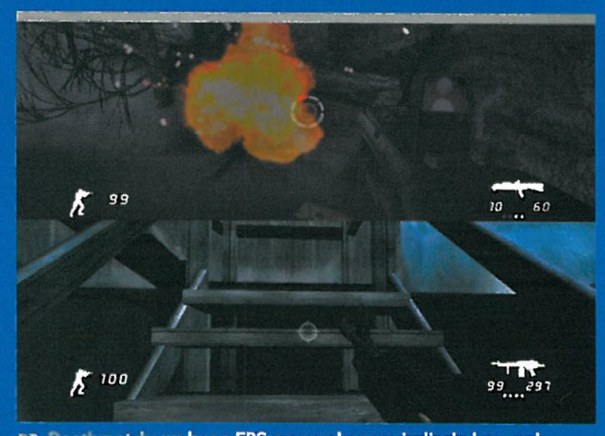
No pararás de disparar en todo el juego.

NO ESTARÁS SOLO

Más allá del modo principal, podremos disfrutar de diez misiones nuevas para jugar a pantalla partida, más numerosas opciones en Xbox Live.



Cooperativo: si no puedes con todo en el modo principal, aquí podrás jugar con un poco de apoyo.



Deathmatch: un buen FPS no puede prescindir de los modos más clásicos, todos contra todos y por equipos.



Captura la bandera. Otro clásico de los modos multijugador, trata de llegar vivo a tu base y conseguirás un tanto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» SUENA COMO...
Los excelentes efectos de sonido de *Shadow Ops* han sido creados en un estudio de Holywood llamado Soundelux. El mismo equipo ha trabajado en películas como *Black Hawk Derribado* y *Kill Bill*. La banda sonora ha sido grabada por la orquesta sinfónica de Nortwest y reacciona de manera activa dependiendo de lo que pase en la pantalla.

» VIAJE CON NOSOTROS
La gran longitud del modo principal hace posible visitar cuatro grandes zonas: Siria, El Congo africano, Kazajistán y Chechenia.

↑ Mantén los ojos abiertos constantemente, ese cohete viene hacia ti.

El modo principal tiene veinte misiones por todo el globo

» interesante complemento. En Xbox Live lo más divertido es jugar al modo VIP, donde tendremos que proteger a un soldado de nuestro grupo mientras el otro equipo tiene que acabar con él. Los duelos son bastante divertidos y no podían faltar los clásicos *deathmatch* solos o por equipos, y un captura de bandera; no obstante, quizá unos cuantos mapas más no le hubieran venido mal al juego. Técnicamente *Shadow Ops* se queda en un punto intermedio, el aspecto de los niveles es sólido y las texturas dan el tipo, pero no soportan muy bien un examen más cercano. Lo cierto es que se le ha dado un buen uso a la tecnología Unreal, pero ya es hora de tomar el relevo, mejorando los exteriores y presentando unos interiores más detallados. Los efectos de partículas son algo pobres, por lo que algunas explosiones y su efectos correspondientes quedan un tanto descafeinadas. Por su parte, las animaciones son buenas en general, sobre todo las de los enemigos al morir o al caer desde distintas alturas, pero cuando estemos cerca de algún soldado enemigo podremos comprobar que los modelados son un poco toscos y podrían haberse depurado para resultar más realistas. Si hay un punto que va a conseguir que hablemos durante meses de su calidad es el audio de *Shadow Ops*. Con una certificación THX a sus espaldas, esta no se ha convertido en un simple reclamo para el poseedor de un sistema 5.1 para luego comprobar como no es para tanto. En esta ocasión, si lo es, desde una banda sonora totalmente *hollywoodiense* y de grandísima calidad, pasando por unos contundentes FX que aprovechan fielmente la colocación de los altavoces. El cuidado puesto en este apartado casi consigue hacernos olvidar los defectos que tiene *Shadow Ops*, pero sólo casi, ya que algunos son bastante molestos. El más evidente es la total ausencia de puntos de guardado en cada nivel, pero también hay otros como la IA de enemigos y compañeros. Si bien las reacciones del enemigo suelen ser tan correctas como predecibles (se cubren, disparan parapetados, devuelven las granadas ocasionalmente) hay veces en las que se comportan como verdaderos kamikazes. Es en esos casos cuando nos damos cuenta de que nuestros compañeros en ocasiones parecen formar parte del decorado, ya que no suelen mostrarse muy activos y su puntería suele dejar mucho que desear. A pesar de ser un juego de guerra, *Shadow Ops* no muestra ni una sola gota de sangre o mutilaciones; se presenta como un título *light* al lado de otros juegos como *Soldier of Fortune*, donde podemos perpetrar verdaderas carnicerías.



↑ Objetivo completado: ¿Quién es el siguiente?



VEREDICTO
XBOX

POTENCIAL
Gráficamente cumple, pero sin demasiados alardes; sorprende el modelado de algunos personajes.

ESTILO
Te sentirás como el protagonista de la película. Destaca, sobretodo, una banda sonora totalmente *hollywoodiense* de grandísima calidad.

ADICCIÓN
La acción no suele decaer, cúbrete y dispara. Estamos ante un juego de guerra, no lo olvides.

LONGEVIDAD
Dejando de lado el multijugador, el modo principal es bastante largo.

LO MEJOR
+ BANDA SONORA
+ BUEN CONTROL
+ VARIEDAD DE ESCENARIOS

LO PEOR
- IA DE TUS COMPAÑEROS
- AUSENCIA DE PUNTOS DE GUARDADO

RESUMEN
Un juego bastante entretenido, aunque la ausencia de puntos de guardado pueda provocar algún que otro enfado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0 // 10



Codemasters ha recreado a la perfección las competiciones americanas Indy.



El apartado visual se podía mejorar.



La licencia oficial siempre es un plus.



Hasta 33 coches en pantalla a la vez.



¡Esto no es una competición de rally!

Codemasters no se cansa de la velocidad virtual

INDYCAR SERIES 2005



Como viene siendo habitual en los títulos de competiciones automovilísticas, *Indy 2005* incluye la opción de jugar *on line* a través de Xbox Live. Podrás competir con hasta 12 pilotos más y demostrar que eres el mejor.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **JUNIO 2004**
- JUGADORES: **1, 1-12 XBOX LIVE**
- WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**
- PEGI: **+3**

ESTÁ CLARO que cada país es un mundo diferente y las preferencias de los usuarios de Xbox cambian en cada región. Mientras en Japón se vuelven locos por los juegos de rol y hacen caso omiso de las maravillas de algunos shooters en primera persona, en Estados Unidos no dejan de jugar a títulos de fútbol americano y béisbol. ¿Y qué pasa en Europa? Pues que aquí nos gusta un poco de todo, aunque también hay algunos géneros o subgéneros que parecen no despertar demasiado interés entre los aficionados a darle a los botoncitos.

Nos encanta la velocidad, sin duda, pero la velocidad en juegos de rallies, Formula 1 o de Gran Turismo, tal y como lo atestiguan los éxitos de ventas de las series *Colin McRae Rally, Project Gotham Racing* o *Toca Race Driver*. ¿Te suenan las carreras Nascar? ¿O las Indy? Seguro que has oído hablar de ellas, ¿pero has jugado con algún título inspirado en estas competiciones americanas? Probablemente no y es una verdadera lástima ya que una vez le has encontrado la gracia (hay que reconocer que cuesta lo suyo), la verdad es que son igual de apasionantes que deslizarse con un Subaru por las arenosas carreteras de Australia.

Después de deleitarnos con su *Toca 2*, Codemasters vuelve a intentarlo con *Indy Car Series 2005*, un título que aunque viene embutido en un apartado visual un tanto mejorable, refleja a la perfección este tipo de competición automovilística. Circuitos ovales y más de treinta coches en pista dando vueltas sin parar durante horas. ¿Qué interés tiene esto? Pues más del que imaginas. Si vas con la intención de derrapar en cada curva y conducir como un loco, olvídate ya mismo del juego de Codemasters. Aquí lo que se lleva es una concentración absoluta, mucha sangre fría y una buena estrategia de adelantamientos, frenadas y aceleraciones.

Si eres aficionado a las competiciones Indy, te alegrará saber que Codemasters se ha hecho con la licencia oficial y ha incluido todos los pilotos, coches y circuitos oficiales. Incluso podrás tomar parte en la famosa Indianápolis 500, ¿esa carrera sí la conoces, verdad?

Por lo que respecta al control general del juego, la verdad es que funciona de maravilla. Quizá te cueste un poco acostumbrarte, pero una vez entiendas que aquí se conduce de otro modo, no tendrás problemas en mantenerte en los primeros puestos de la carrera. Pero no cometas errores, la IA es más *inteligente* de lo que puedas pensar y cada nueva carrera es diferente a la anterior.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La recreación de las carreras Indy es auténtica, pero se resiente debido a un apartado visual pobre.

ESTILO
Si sabes que estas competiciones no tienen nada que ver con los rallies, disfrutarás del juego.

ADICCIÓN
Hay competiciones y modos de juego para todos los gustos. Déjate seducir por él.

LONGEVIDAD
Depende del interés que despierten en ti estas competiciones. Si te gustan, te durará mucho.

LO MEJOR
- RECREACIÓN DE LAS COMPETICIONES
- CONTROL
- IA DE LOS PILOTOS
- JUEGO ON LINE

LO PEOR
- GRÁFICOS
- POCO INTERÉS POR ESTAS COMPETICIONES

RESUMEN
Estamos ante un buen simulador de conducción centrado en un tipo de competición muy desconocida en nuestro país.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



La difusión de contenidos ilegales en internet es un delito castigado incluso con la cárcel

AHORA LA LEY ACTÚA



ESPAÑA icaa





91 522 12 35



Cuando todo se vaya al infierno, la cámara hará un zoom para centrarse mejor en la acción.



INFORMACIÓN ADICIONAL

ATAJOS
Hay muchas rutas ocultas en Mashed, algunas con armas escondidas. ¿Eliges ir por la ruta que esconde un arma pero es más larga? ¿O vas directamente por la ruta normal pero sin arsenal para defenderte? Tú eliges.

DE VUELTA AL RUEDO
Si te noquean con un arma y tu coche se queda en sentido contrario, no te preocupes. Con un poco de suerte y habilidad puedes darte la vuelta y continuar la carrera. Con un poco de suerte y habilidad...

EQUIPO, EQUIPO
Si quieres crear un equipo puedes elegir el mismo color que tu colega y machacar a tus enemigos. Y luego, si sobrevives, podréis luchar vosotros dos por el trofeo final.

Corre, pelea, empuja, dispara y diviértete

MASHED

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: SUPERSONIC
EDITOR: EMPIRE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.SUPERSONIC-SOFTWARE.COM
PEGI: +12



UN ADELANTO

Es un MicroMachines pero a lo bestia. Arcade de conducción multijugador con explosiones y risas.

LOS MÁS veteranos de por aquí se acordarán sin duda de un juego de coches que más o menos revolucionó los juegos multijugador, allá por 1995. Su nombre era *MicroMachines* y sus cotas de diversión, sobre todo en la versión de SuperNintendo con cuatro jugadores, eran prácticamente inalcanzables. Hubo varias entregas y diferentes versiones en todas las consolas para que nadie pudiera quedarse sin jugar a aquel título. Incluso ha sobrevivido hasta la actual generación de consolas, aunque con más pena que gloria, por desgracia de sus aficionados.

Pues tenemos entre manos *Mashed*, un nuevo juego claramente inspirado en aquel *MicroMachines*. Y lo que es mejor, no sólo se ha limitado a copiar las buenas ideas de aquel, sino que las ha mejorado, potenciado y aumentado, elevando la diversión a cotas tan altas que por mucho que nos esforcemos en este análisis no podremos describir las risas y lloros que nos hemos echado jugando a él. *Mashed* es ese Juego Multijugador (con mayúsculas) que toda consola tiene o debería tener en su catálogo, y por fin ha llegado a Xbox.

El mayor don de *Mashed* reside en su simpleza. Es un título tan sencillo de jugar que puede que asuste a aquellos jugadores que buscan algo más *heavy*. Pero es con la escasez de botones, con un magnífico control, por donde empieza una brillante jugabilidad. Se acabó eso de llamar a los amigos para jugar a la consola y que no se enteren de los controles de *Halo*, o que sean demasiado patosos para jugar decentemente al *TOCA2*. En *Mashed*, si no aprendes a jugar en menos de 5 minutos mejor déjalo, retírate y dedícate a viajar o a ver la tele como el resto de mortales, porque está claro que esto de los videojuegos no va contigo.

Una vez puesto a los mandos se olvidan por completo el resto de defectos de *Mashed*. A ver, está claro, sólo hay que mirar las capturas para descubrir que *Mashed* no pasará a la historia por sus maravillosos gráficos. Peor aún, en muchos casos haremos muecas al ver tanta sencillez gráfica. Si has jugado mucho a *Rallisport Challenge 2* puede que el salto a *Mashed* sea realmente dramático. Pero es mejor darle una oportunidad, con una sola partida te convencerá de que en su interior hay oculto mucho más de lo que parece. El modelado de los coches es simplista a

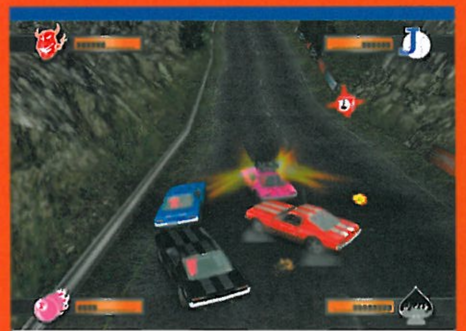


Cuidado con los ataques aéreos.

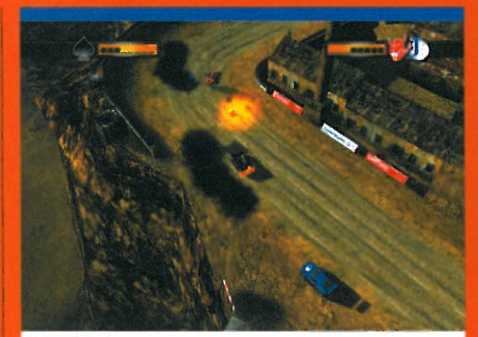


Las superficies heladas resbalan.

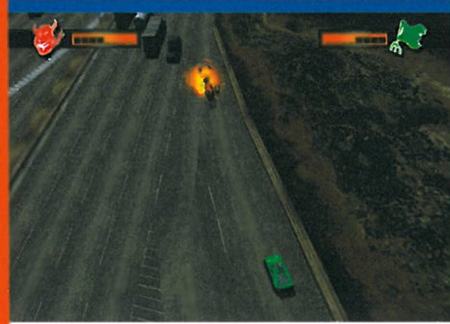
ARMAS DE DISTRACCIÓN MASIVA ›› Las herramientas de *Mashed.*



CAÑÓN LATERAL
Pros: Lanza a tus rivales fuera. Tres disparos.
Contras: Imposible defenderse delante / detrás.



ACEITE
Pros: Genial para curvas cerradas.
Contras: Sólo sirve si vas en cabeza.



MORTERO
Pros: Devastadora de largo alcance. Tres disparos.
Contras: Poco preciso.



MINA
Pros: Ponla en áreas estratégicas. Dos minas.
Contras: Tarda en cargarse. Puedes caer en ella.



METRALLETA
Pros: Largo alcance, precisa y afecta al control.
Contras: Es difícil matar sólo dispara hacia delante.



MISIL GUIADO
Pros: Preciso y devastador.
Contras: Un disparo y tarda en localizar el objetivo.




GRANADA DE LUZ
Pros: Ciega todo en la pantalla...
Contras: ...incluso a ti. ¡Sí, se ve esto!



LANZALLAMAS
Pros: Retrasa a los perseguidores y afecta al control.
Contras: Tiene escasa vida útil y no es muy potente.

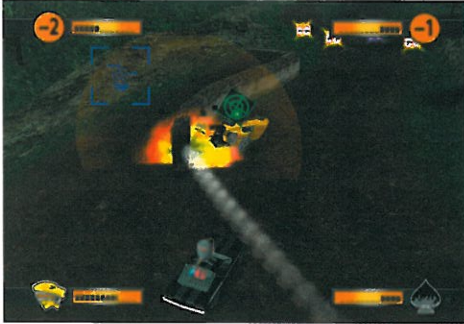


BIDONES BOMBA
Pros: Devasta todo lo que toca, 99% de muerte.
Contras: Imposible apuntar y difícil de acertar.

›› más no poder, pero tienen ciertos detalles que evitan caer en una mala impresión. Las animaciones son más que correctas, con unas explosiones realmente conseguidas a pesar de seguir siendo minimalistas. Reventar el coche de tu amigo además de satisfactorio es visualmente atrayente. El resto de efectos de las armas, de humo, de fuego y de polvo, sencillamente, están a la altura, cumplen su objetivo pero sin llegar a la admiración. Las texturas, a pesar de no aprovechar las cualidades de la GPU de Xbox, son lo mejor del título.

Si hablamos del apartado sonoro sólo podremos bajar la cabeza y morirnos de vergüenza ajena. No por los sonidos de los motores, de las armas o la música, que son correctos, sino por las desafortunadas voces en castellano que profieren insultos a mansalva. Son, sencillamente, el peor apartado del juego con diferencia. Y los insultos no tienen desperdicio: cosas tan *bonitas* como "suelto de vientre", "cazaratones", "sociata" (sí, sí, sociata), "pelele", etc.; y otras un poco más duras serán las que oigamos una y otra vez a lo largo de la carrera. Los insultos no hacen más que aumentar el cachondeo general.

Carreras de coches furiosas y agresivas donde lo que prima es destruir a tus rivales antes de que ellos te destruyan



↑ Esquiva esos misilazos del helicóptero.



↑ Con dos coches la acción se intensifica.



↑ Aún con el coche un poco dañado podrás ganar con algo de suerte y buen control.

El diseño de los escenarios es ciertamente variado y original. Sus 13 pistas son dignas de ser jugadas más de mil veces, lo que ya es todo un éxito. ¿Quién no ha jugado a un juego de carreras y ha dejado aparcadas más de la mitad de las pistas por no ser de su agrado? Pues aquí esto no pasa. Cada pista es terriblemente divertida y tiene la suficiente personalidad como para no caer en la monotonía ninguna de ellas y ofrecer diferentes retos a los jugadores. Atención especial a la pista Nukov, nuestra preferida.

Pero vayamos al grano. *Mashed* es un juego de carreras un poco diferente al resto. Las carreras no se rigen por completar un determinado número de vueltas en la mejor posición posible como en el resto de juegos del género. El objetivo es conseguir ganar la carrera acumulando puntos, y éstos se consiguen adelantando al resto de competidores con la suficiente distancia, que se calcula más o menos por lo que mide una pantalla. Cómo lo consigas o a quién tengas que pisar para hacerlo es lo de menos porque no hay reglas. Puedes golpear, empujar, engañar, utilizar armas o, si tienes la suficiente pericia, incluso atajos. El resultado son carreras furiosas y agresivas, donde lo que prima es destruir antes de ser destruido, adelantar a toda costa, mantenerse el primero y sumar puntos. Y por si fuera poco, al obstáculo de competir contra otros cuatro coches por la mejor posición se le suma la dificultad de algunas pistas, ya sea por su recorrido o por las sorpresas que algunas deparan, tales como pistas heladas, viento, precipicios, bombas, saltos difíciles y un largo etc.

Es obvio que *Mashed* es un título orientado claramente al juego multijugador. De hecho, la campaña para un jugador es bastante anodina y sólo servirá para desbloquear las nuevas pistas y modos de juego, aunque advertimos que la dificultad en algunas pruebas es excesiva, como los enfrentamientos contra un equipo de tres o las carreras con El Fugitivo. En modo multijugador, sin embargo, la cosa cambia. Ya sea por equipos o individualmente disponemos de tres modos de juego. El Fugitivo, donde sólo marca puntos quien sea el fugitivo, siempre y cuando consiga deshacerse de sus perseguidores; Mantener la bandera, donde deberemos tener la bandera para conseguir puntos; y Batalla, un juego sin reglas ni control cuyo objetivo es, simplemente, ser el mejor. Las armas son lo suficientemente variadas y equilibradas como para aumentar la tensión, y los *piques* entre los jugadores (véase recuadro *Armas de Distracción Masiva*). Sin olvidar Ataque Aéreo, una divertidísima opción activable que ofrece a los jugadores eliminados la posibilidad de lanzar misiles al resto de los coches que sigan en carrera sólo para fastidiar.

A POR EL HELICÓPTERO

¿Cansado de disparar a otros coches? Pues, ¿por qué no pruebas este mini juego y te tomas tu venganza personal contra el helicóptero que dispara esos misiles? El juego es simple: mátalo antes de que él te mate a ti. Te lo prometemos, es totalmente imposible que pierdas contra él.



↑ ¿Te acuerdas de *SpyHunter*? Pues aquí está.



↑ Las acrobacias impresionarán a tu chica, pero destruirán.

¡HOMBRE AL AGUA! El último hombre gana...



↑ ¿Luchas o te plantas? Sólo el Caos gana al final.

En el nivel Nukov (inspirado lejanamente en Chernobyl), llega un momento en que todos los coches deben pararse en un carguero a la espera de que cruce el río para poder continuar la carrera. Ahora bien, ¿podrás esperar pacientemente? ¿O intentarás tirar por la borda a tus rivales? Recuerda que no hay salida en este pequeño carguero. Si logras tirar a los tres coches, ganas, pero si te caes tú...

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Sencillo gráficamente. Gran trabajo de la cámara y fluidez total.

ESTILO
Inspirado en *MicroMachines* aunque tiene su propio toque personal, que marcará tendencia.

ADICCIÓN
¿No lo hemos dicho ya? Altísima siempre que se juegue con más amigos. Para un jugador es bastante aburrido.

LONGEVIDAD
Toda la del mundo mientras haya gente con quien jugar.

LO MEJOR
- + MODO MULTIJUGADOR
- + DISEÑO DE NIVELES
- + ATAQUE AÉREO

LO PEOR
- - MODO UN JUGADOR FLOJO
- - INSULTOS Y VOCES
- - POCAS PISTAS, QUIZÁ

RESUMEN
Terriblemente divertido y emocionante juego de carreras para varios jugadores. Ideal para los piques del sábado por la tarde.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.1 // 10



MC
MC EDICIONES

ANUNCIOS Y RETRASOS

Aprovechamos que en esta sección se habla casi de cualquier cosa que tenga que ver con el juego *on line* para poneros al día de algunos anuncios realizados por Microsoft y otras compañías. Unos buenos, y otros no tanto. De los primeros hay que destacar el de Climax y la tercera entrega de *MotoGP*. Detalles no hay muchos, pero sí podemos deciros que el título estará listo para septiembre del próximo año y que, por supuesto, contará con juego *on line*. Sobre *Far Cry Instincts* también hay novedades. La versión para Xbox del impresionante shooter para PC no será tanto una conversión sino una versión diferente del original. Habrá juego *on line* para 16 jugadores y una variedad de modos que incluyen los habituales deathmatch, deatmatch por equipos y capturar la bandera. ¿Fechas? Febrero de 2005.

Hablando sobre fechas, precisamente, dos títulos han visto modificado su calendario de lanzamiento. *Star Wars Republic Commando* pasa de un impreciso otoño de 2004 al también poco concluyente invierno de 2004. *Dead or Alive Ultimate*, el *remake on line* de la popular serie de juegos de lucha, pasa del tercer trimestre en el que nos encontramos a octubre de este mismo año. A la vuelta de la esquina, como quien dice.



Live Noticias

BURNOUT 3 EN XBOX LIVE

Electronic Arts publica las primeras y espectaculares imágenes del modo *on line*

Hasta que se anunció el acuerdo entre Microsoft y EA para incluir el soporte Xbox Live en los juegos de ésta última, se habló mucho y acaloradamente sobre lo que sucedería con la secuela de la espectacular serie *BurnOut*. Bien, *BurnOut 3* ya casi está aquí y contará con modo de juego *on line*, como ya se había dicho. La noticia está en las primeras imágenes que EA ha publicado de *BurnOut 3* en Xbox Live.

El modo *on line* permitirá competir en la mayoría de los modos *off line* a un máximo de 6 jugadores, y en algunos de ellos podrán formarse equipos. De esta secuela destacan la aplastante sensación de velocidad que transmite y, por supuesto, los accidentes, elemento fundamental de la serie *BurnOut*. Os dejamos una serie de imágenes para que os empecéis a hacer una idea de lo que os espera con este juego.



↑ A la carrera por Golden City.



↑ Destaca la sensación de velocidad.





Live Noticias

MICROSOFT PRESENTA A XBOX VIDEOCHAT

El servicio de videoconferencia será lanzado en Japón a finales de año

Microsoft ha distribuido las primeras imágenes de Xbox Videochat, el nuevo sistema de videoconferencia que se añade a la cada vez más larga lista de servicios incluidos en Xbox Live.

Japón seré el primer país en conocer lo que da de sí el servicio a finales del presente año. Para Europa y Estados Unidos se prevé un lanzamiento a lo largo de 2005, aunque aún no hay una fecha determinada. Quizá por ese calendario los detalles fueron presentados por el Manager General de Xbox en Japón, Yoshihiro Maruyama. El directivo explicó que Xbox Videochat permitirá comunicarse entre sí y a través de la pantalla del televisor a un número máximo de cinco usuarios. El cliente podrá adquirir el Xbox Videochat Kit por el precio de 7.140 yenes -unos 53 €- y éste incluye una pequeña videocámara digital, el Xbox Communicator, un disco con el software necesario y una suscripción de doce meses a Xbox Live. Según Maruyama, el lanzamiento del servicio en Japón antes que en otros países se debe a que se trata de una iniciativa de la división de aquel país que surge de la necesidad de aprovechar la fenomenal infraestructura de banda ancha en los hogares japoneses.

Centrándonos en las características adicionales de Xbox Videochat, el usuario podrá emplear en sus comunicaciones una serie de efectos visuales, sonoros, alterar su voz e incluso controlar la vibración del mando de otro usuario. El jugador podrá mandar vídeo mails y disfrutar del servicio también mientras juega. Integración es la palabra clave. El paquete también incluye una serie de pistas musicales y la posibilidad de transformar la pantalla del televisor en un espejo -¿i-.



→ **Esta es la cámara incluida en Xbox Videochat Kit.**



↑ **Hasta cinco usuarios pueden conectarse de forma simultánea.**



↑ **Japón será el mercado de lanzamiento.**



Live Noticia

PRIMERAS IMÁGENES DE XBOX LIVE ARCADE

Esto sí es *retro gaming*

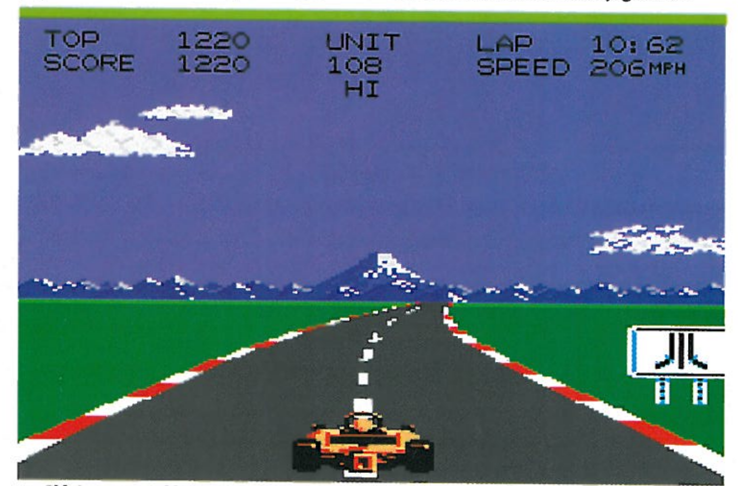
Hace un par de meses os hablábamos de él y ahora podemos presentaros las primeras imágenes. Xbox Live Arcade es un nuevo servicio dentro de Xbox Live que permite a los usuarios jugar a una serie de títulos de los de toda la vida, para entendernos. Títulos sencillos y de probada eficacia dirigidos hacia el público más ocasional. Por ejemplo, *Bejeweled, Galaxian, Dig Dug* o *Pole Position.* También tendrán cabida juegos de cartas o Trivial, entre otros, además de nuevos títulos que preparan compañías como Atari, Namco, Pop Cap y Wild Tangent.

Xbox Live Arcade es un servicio de pago. La tarifa anunciada para el mercado estadounidense es de 10 dólares, aunque habrá disponible una opción para probar el juego en cuestión antes de decidir la compra. J. Allard, jefe de la división Xbox dentro de Microsoft, ha comentado sobre el lanzamiento de Xbox Live Arcade que «sólo a través del software podemos continuar innovando e ir dejando atrás a nuestra competencia».

Más allá del asunto Xbox Live Arcade, Microsoft está preparando nuevas características para añadir al servicio. Entre ellas destacan el facilitar la tarea de crear y participar en torneos, creación de mapas y poder compartir esos contenidos con otros jugadores.



↑ El sistema de menús permitirá acceder a títulos nuevos y clásicos.



↑ Clásico entre clásicos, *Pole Position* regresa por sus fueros en Xbox Live Arcade.



↑ Retro gaming a go gó.



↑ *Bejelweled* estará pronto disponible.

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Burnout 3	EA Sports	EA	Carreras	Primavera 2005
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters	Conducción	Otoño 2004
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Doom	ID	Activision	Shooter en 1ª persona	Por Confirmar
FIFA 2005	EA Sports	EA	Deportes	Primavera 2005
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
Serious Sam 2	Croteam	Take-Two	Shooter	Otoño 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Otoño 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
Star Wars LCDLAR: The Sith Lords	BioWare	Activision	RPG	Por Confirmar
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004
Unreal Championship II	Epic	Atari	Shooter	Noviembre 2004

HALO2

COLIN McRAE RALLY 2005



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.672, tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

CREA TUS PROPIOS FONDOS

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

1006	1009	1001
1004	1007	1014
1010	1011	1013

PIDELO ASI DE FACIL:
1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO27 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo: Escribe, MIFONDO27 1009 Susana y lo envías al 7667

CREA TUS PROPIOS LOGOS



NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Tipos de letra: 111, 108, 104, 101, 112, 106, 103, 102, 109, 110

Iconos: 311, 307, 321, 315, 302, 320, 304, 342, 316, 318, 313, 308, 303, 332, 328

PIDELO ASI DE FACIL:
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres)
4. Envía MILOGO27 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667

Ejemplo: MILOGO27 Miguel 104 311 y lo envías al 7667, en unos instantes lo recibirás.

FONDOS COLOR

MOTOROLA - LG - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía FONDO27 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO27 1055.



Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO27 1187 al 7667

NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía FONDO27 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO27 DELFIN - FONDO27 TUNING - FONDO27 TETAS

IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Envía IMAGEN27 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: IMAGEN27 273880. También puedes pedirlo llamando al 806.588.672

273880	274444	273700	273963	273799	274692	274860	273908	274720		
275476	275473	274232	275466	275474	275462	275460	275475	275461	275454	275452
275312	274921	275300	275467	275218	274932	275097	275169	274647	274384	274966
274800	274873	275038	275055	274715	274394	275291	275013	275409	273841	274138
275047	275139	273254	274426	275183	274288	274282	275359	274099	274720	274765
275025	275378	274077	274710	274545	274385	274470	275175	275188	274788	274439
274719	275202	275370	273612	275015	275451	275437	275405	275402	275396	275389
275446	275448	275438	275427	275423	275399	275404	275337	275362	275315	275280

NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN27 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN27 CALAVERA - IMAGEN27 SEXO - IMAGEN27 SHIN CHAN

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

Ref.	LISTA TOP40
277776	Quiero Ser - POP NACIONAL
277696	Malo - POP NACIONAL
277695	Duele El Amor - POP NACIONAL
277591	Oye El Boom - OT1/POP NACIONAL
277682	Don't Tell Me - POP INTERNACIONAL
277710	Lola - POP NACIONAL
277692	Summer Sunshine - POP INTERNA.
277669	Lo Siento - POP NACIONAL
277679	Left Outside Alone - POP INTERNA.
277700	Tragicomedia - RUMBA

Ref.	NACIONAL E INTERNACIONAL
277353	La Costa Del Silencio - ROCK
277540	Fuente De Energía - POP
277498	Bulería - OT1/POP
277637	Hey Ya! - POP INTERNACIONAL
277724	Obsesión - LATINO
276246	Jesucristo García - ROCK
277742	Cómo Ronea - POP
277796	Chachi Que Sí - POP
277747	Loko - POP
277745	Mi Bumbita Pa Tus Pies - POP
277791	Fuck It - POP INTERNACIONAL
277730	Gaia - ROCK
277728	Dirás Que Estoy Loco - POP
277625	Come Clean - POP INTERNACIONAL
277621	Ni Una Lágrima Más - OT1/POP
277631	Cuando Zarpa El Amor - POP
277741	Perro Traidor - ROCK
277780	Roses - POP INTERNACIONAL
277748	El Atrapasueños - ROCK
277719	Bambú Bambú - POP
277675	Retorciendo Palabras - POP
277435	Dale Don Dale - POP

Ref.	HIMNOS
275063	Real Madrid - HIMNOS
277288	El Novio De La Muerte (estribillo)
275007	Himno Nacional De España
276827	Himno De La II República
277485	Eusko Gudariak
277210	Quinto Levanta Tira De La Manta
276641	PP (Partido Popular)

Ref.	CINE/TELEVISION
275002	Misión Imposible -CINE
275956	El Último Mohicano (principio) -CINE
276503	Bola De Dragón - TV
277580	El Señor De Los Anillos - CINE
275566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
277756	Piratas del Caribe - CINE
277267	Yo El Vaquilla - CINE
277818	Contigo Soy Feliz (Anuncio Kas) - TV
277817	Somos Los Frikis -TV
277799	Shrek 2 - CINE
277697	Marco (No Te Vayas Mamá) - TV
277209	1 Más 1 Son Siete (Los Serrano)-TV
276805	Pokemon - TV
276264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
276536	Shin Chan (estribillo) - TV
275878	Harry Potter - CINE
277713	No Nos Moverán (Chanquete) - TV

Ref.	VIDEOJUEGOS
275530	Super Mario Bros
277816	Castlevania
277815	FIFA Soccer 2004
277812	007 Todo O Nada
276407	Crash Bandicoot
277663	Ford Racing 2

LOS MEJORES

Disponibles todos en Monofónico y Polifónico

1. **Lose Yourself** — RAP INTERNACIONAL — Ref. 276507
2. **Libertine** — DANCE/TECHNO — Ref. 276570
3. **Comecocos** — VIDEOJUEGO — Ref. 276037
4. **Outrun** — VIDEOJUEGO — Ref. 276416
5. **Need For Speed** — VIDEOJUEGO — Ref. 277466
6. **Scorpia** — DANCE/TECHNO — Ref. 276541
7. **The Legend Of Zelda** — VIDEOJUEGO — Ref. 277095
8. **El Exorcista** — BSO/CINE — Ref. 275574
9. **Mortal Kombat** — VIDEOJUEGO — Ref. 277321
10. **2 Fast 2 Furious** — VIDEOJUEGO — Ref. 277120

MONOFÓNICOS: Envía TONO27 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO27 277095. Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI27 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI27 277095. (Debes tener configurado tu móvil para WAP)

Ref.	DANCE/TECHNO
275865	Infected
276512	Zanarkand
277505	Es Como La Cocaína
277402	Dos Gardenias
277664	Dragostea Din Tei
276270	Radical
277781	Revenge
277762	Here We Go
277761	The Promised Land
277738	This Is Better
277735	Extasia (X Que Vol.8)
277720	Think About The Way

Ref.	VARIOS
275570	Paquito El Chocolatero - FESTIVIDAD
277734	La Historia De Juan Castillo - RUMB
277766	Amor Pecador - RUMBA
277698	Y No Estaba Muerto - RUMBA
277619	Marcha Nupcial - CLASICO
277634	Penas Con Rumba - RUMBA
277681	Soy Gitano - RUMBA
277765	Una Paloma Blanca - RUMBA
277694	Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albace.

WAP.LOGOLANDIA.COM

Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en: wap.logolandia.com
Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!



ANIMADOS

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía ANI27 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: ANI27 1004







1065	1026	1070	1056	1025	
1054	1068	1034	1038	1063	1031

NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? envía ANI27 y lo que buscas. Ejemplo: ANI27 SEXO

Trivial

Preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, ARTE, POLÍTICA, CINE, CIENCIA, HISTORIA Y OCIO.

Envía el texto TRIVIAL27 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ..!PREMIO SEGURO!

¡Juega y Gana!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes

LOS MEJORES TRUCOS • JUEGOS VIDEOCONSOLAS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO27 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
- TRUCO27 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO27 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- TRUCO27 GAMECUBE METAL GEAR SOLID 2

CREA TUS PROPIAS IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS



1018	1019	1002	1016
1010	1027	1003	1007



PIDELO ASI DE FACIL:
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL27 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo para recibir esta imagen: Escribe, MIPOSTAL27 1027 Alfredo y lo envías al 7667.



Live Análisis



Esto es lo que sucede con más de cuatro jugadores on line.

Hay 40 vehículos disponibles.



Con Colin sin juego *on line*, no hay competencia.

RALLISPORT CHALLENGE 2



Sólo se nos acurre una forma adecuada de calificarlo: menudo cambiazo

A esto se le llamar jugar sucio. O pasarse de listo. *Rallisport Challenge 2* ha consolidado la merecida fama de la serie como excelente simulación de rallies y ha llevado un peldaño más arriba el nivel gráfico en su género. También debía llevar todas esas maravillas al terreno *on line*. Y lo hace. Pero a medias.

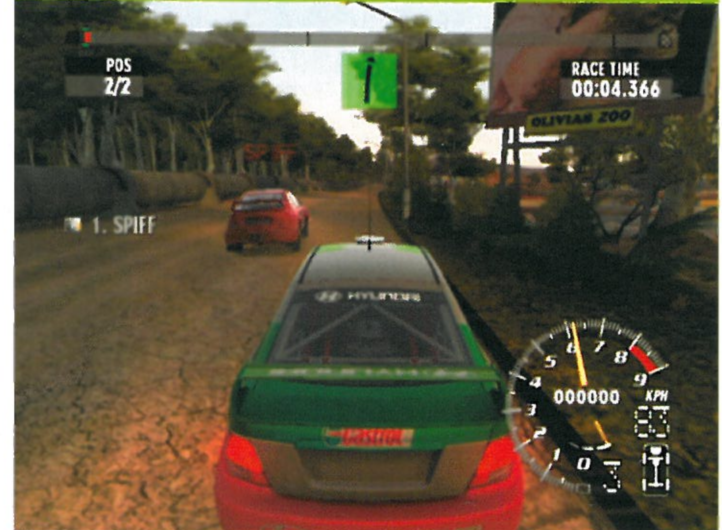
Una de las características -entre muchas- que puede configurarse para las carreras son las colisiones. Resulta que las susodichas están íntimamente ligadas al número de jugadores *on line* en una carrera determinada. Con las colisiones activadas, el número máximo de jugadores es 4, representados en toda la gloria visual que exhibe *Rallisport Challenge 2*. Con las colisiones desactivadas, el juego admite hasta 16 jugadores *on line*. Pero representados tan sólo por esquema de líneas, tal y como se aprecia en las capturas. ¿Afecta a la jugabilidad? No realmente, aunque se producen algunos momentos de confusión notables al estar rodeado de un número alto de vehículos. ¿Desluce el juego? Por supuesto. No sabemos si las razones tienen que ver con la carga gráfica que supondría para la consola o la fluidez de las partidas *on line*, pero esperamos que a ningún otro desarrollador se le ocurra tomar nota de la idea. Ese sería un muy mal camino a seguir.

Aún así, *Rallisport Challenge 2* continúa conservando gran parte de su atractivo como juego. La navegación y configuración de las partidas es sencilla. Los generosos contenidos en cuanto a vehículos y carreras le auguran una larga vida *on line*. Tiene la particularidad de ser el primer juego de conducción integrado en XSN Sports -lo que facilita la organización de competiciones y torneos- y es, en definitiva, una nueva adquisición para el cada vez más prestigioso catálogo de juego de conducción para Xbox, a pesar de esa desafortunada idea de cambiar gráficos por rendimiento.

Espejito, espejito

Recuerda que conviene vigilar tanto a los que van por delante de ti como a los que van por detrás. Es cierto que no importa en las partidas con muchos jugadores, dado que en ningún momento vas a colisionar. Pero en las de menos de cuatro jugadores todo se vuelve muy sólido y hay que tenerlo bien presente.


Con pocos jugadores, vigila.



La mejor opción son las partidas pequeñas.

VEREDICTO LIVE

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

*****

Un juego que sigue siendo recomendable, pero podía haber dado más. Olvidando la concesión gráfica, una joya.



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6.9
AMPED 2	22	*Snowboard*	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	8,7
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDU R'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9.0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	8,5
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8.9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9.5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9.3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7

Juego	ROX	Género	Puntuación
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6.0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8.5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9.7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8.5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7.5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2



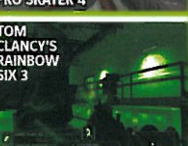
Juego	ROX	Género	Puntuación
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8.5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8.7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2.1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9.0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª persona	9.2
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª persona	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4.5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8.2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9.0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5.3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7.0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0

















YAGER



Juego	ROX	Género	Puntuación
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8.8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8.8
TOP SPIN	22	Deportes	9.0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8.5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.





XBOX

mashed

DRIVE TO SURVIVE

12+

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA..........
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ....

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
- Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).



~~59,95~~ **54,95**



DESCUENTO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:
Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/08/2004 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

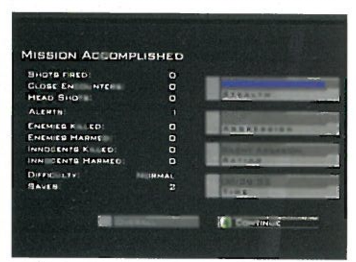


Hitman: Contracts

Desde la habitación de un hotel de París y herido de muerte, el Agente 47 rememora entre delirios sus *trabajos* más notables. Para salir bien parado en *Hitman: Contracts* necesitarás suerte, destreza, osadía y muchos redaños. Con esta guía aprenderás a obtener una puntuación de Asesino Silencioso en todos y cada uno de los niveles del juego.

Cualquier energúmeno puede irrumpir en un local exótico empuñando una 45 en cada mano y cargarse hasta al pinchadiscos. En *Hitman: Contracts*, por ejemplo, está chupado, siempre y cuando adornes tu actuación con una pizca de precaución y autocontrol o bien eches mano de la primera arma automática que se ponga tiro.

El Agente 47, sin embargo, es un Asesino Silencioso que prefiere evitar las armas de fuego. Cuando lo controles, tendrás que utilizar cuchillos, el inefable cable de fibra, veneno y, sobre todo, mucha astucia. Para lograr el calificativo de Asesino Silencioso nadie debe ver cómo matas a tu objetivo; aparte de las víctimas determinadas, sólo se te permiten dos asesinatos más, pero en ningún caso de personas inocentes; por último, no puedes hacer saltar ninguna alarma.



↑ **Por un error no pasa nada...**



↑ **... si no quieres ser un Asesino.**

Con la siguiente guía aprenderás a obtener el estatus de Asesino Silencioso en todos los niveles del juego en el nivel de dificultad Normal. Es aconsejable que realices algunas intentonas previas en cada nivel para conocerlo a fondo; si sabes perfectamente adónde debes ir y actúas con rapidez, el éxito está prácticamente asegurado.



Misión 1: Secuelas en el Manicomio

Recoge la llave del coche que luce en el cadáver del profesor. Si te apetece, enfúndate la bata de un lunático y explora el manicomio. Con ella podrás darte una vuelta, aunque no lograrás escapar.

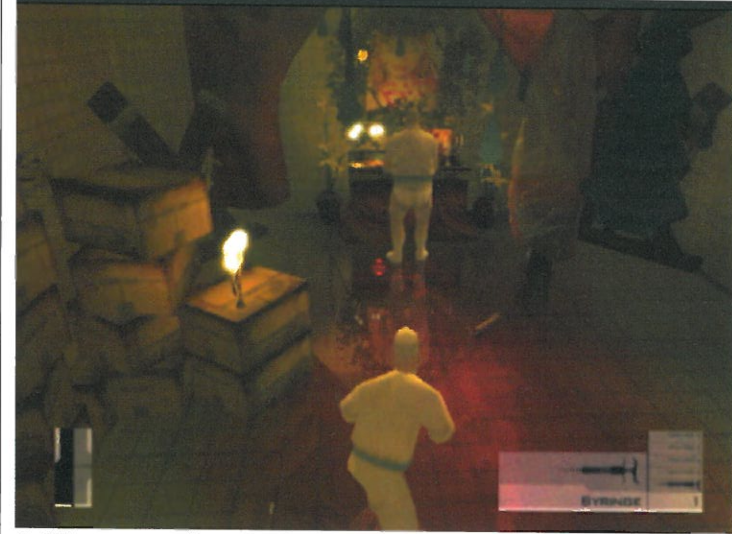
Sube al segundo piso en el ascensor y encontrarás a un oficial de los SWAT abatido entre los cadáveres de varios compañeros. Recoge el chaleco del poli del cuerpo especial y el SPAS-12. A continuación, sal por la puerta frontal, gira a la derecha y escapa con el coche aparcado.



Misión 2: La Fiesta del Rey de la Carne

Un nivel complicado para los aspirantes a Asesino Silencioso en el que la precisión es la clave. Suelta tus Silverballers, birla el uniforme del carnicero y acciona el interruptor que hay en un lateral del camión para encerrarlo en su interior. Pasa el registro al que serás sometido en la entrada del matadero, y accede al interior.

No te quites el uniforme hasta que hayas visitado la cocina; a continuación, afana un cuchillo de cocina y el pollo. Esconde el gancho de carne en el pollo y déjalo en alguna parte.



↑ **Mejor te cargas al hermano de Sturrock. Puede ser muy travieso.**

A continuación, entra en el vestuario y espera a que alguna bailarina empiece a entretener al camarero. Deberás actuar con rapidez; birla el uniforme del camarero y entra en el bar para hacerte con una pipa de opio. Llévasela a Puscus, que está en uno de los salones que hay al lado de la pista de baile. Saca el cuchillo de cocina y liquídalo sin hacer ruido.

Regresa al vestuario y vuelve a enfundarte el uniforme de carnicero. Sube al piso de arriba y liquida o esquiva al hermano de Sturrock. A continuación, recoge la prueba del asesinato.

Por último, acude a recoger el pollo. Deja el cuchillo, sube al piso superior y te encontrarás con el cacho carne en persona. Acciona el interruptor de la pared para correr las cortinas y saca el gancho de carne del pollo. Dale el pollo a Sturrock y, mientras se lo come, mátalo. Acto seguido, sal por el vestuario o bien descuélgate por el tejado.

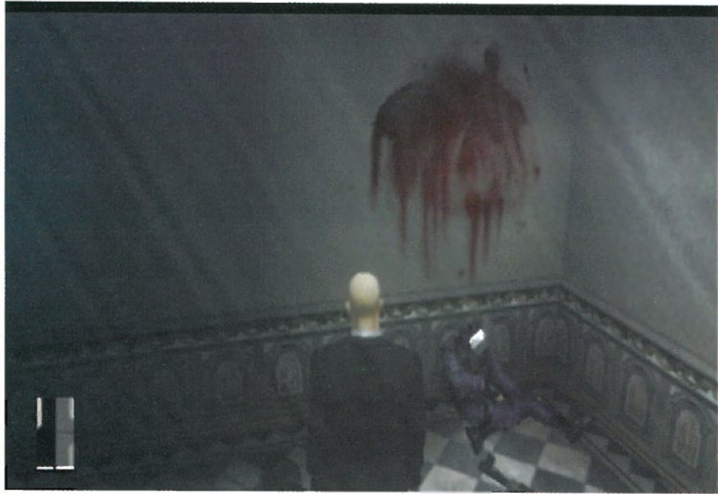


Misión 3: La Bomba de Bjarkhov

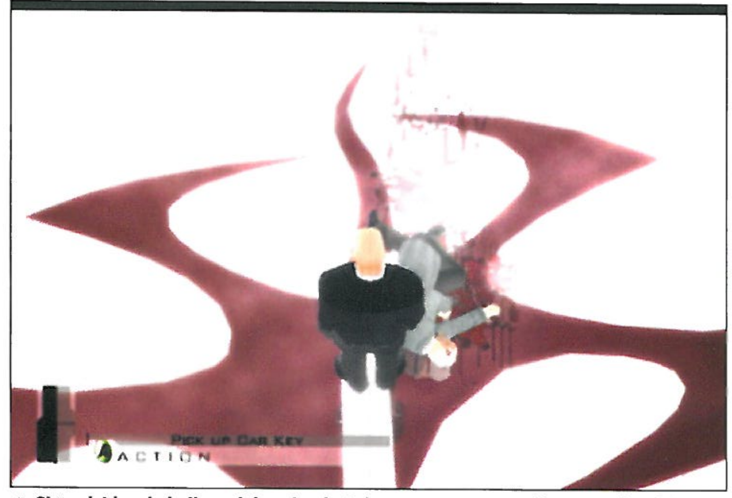
Durante esta misión recibirás un aviso, pero aún así puedes laurearte como Asesino Silencioso.

En primer lugar, emplea una jeringuilla para noquear a uno de los civiles que descargan cajas de viandas del avión de transporte; arrástralo detrás de las cajas y colócate su uniforme. Recoge su caja y llévala al salón comedor.

En la encimera de la cocina hay un laxante, justo detrás de tu contacto.



↑ **Desde luego, nuestro héroe no tiene ni un pelo de tonto.**

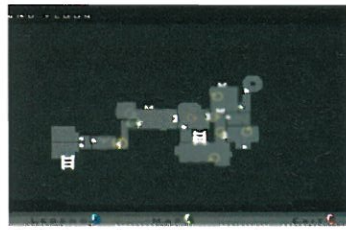


↑ **Si te olvidas de la llave del coche de Orlenmeyer, encontrarás otra en la oficina.**




El laxante le da un gusto exquisito a la sopa.


Cianuro: un producto esencial.


Rastrea a tu objetivo con el mapa.


«¿Le ablando la almohada, señor?».


Introduce la droga en la leche.


Utiliza la 45 para matar a Fuchs.


Mata a tres vigilantes.


Que bien funcionan los binoculares.

Disuélvelo en la sopa y observa a Fuchs. Cuando se dirija hacia el baño a toda prisa, síguelo y mátalo. Ponte su vestimenta.

Cuando salgas, uno de los vigilantes te escoltará hasta el extremo opuesto del túnel minero. Dirígete hacia el sur, pasa dos puestos de seguridad y habla con Bjarkhov. Se dirigirá a un rincón y empezará a servirse un vodka. Se girará una vez, de modo que no vayas todavía a por él. Colócate a su espalda y degüéllalo.

Coge la llave maestra que hay en su escritorio, baja al piso inferior por la puerta lateral. Antes de abandonar la nave, recoge tres bombas de la habitación del equipo. (Tal vez te resulte más fácil recoger tres bombas más en el interior del submarino).

Sal a toda prisa hacia el hangar del noroeste. Encontrarás un traje antiradiaciones dentro de uno de los huecos de la derecha. Con él podrás llegar al submarino y plantar las bombas en cada uno de los tres puntos débiles. Aléjate a una distancia segura y espera a que el guardia que patrulla llegue al muelle. Debes conseguir que los tres vigilantes perezcan en la explosión; de lo contrario, se activará la alerta.


¿Qué whisky es ese?

Regresa al almacén, vuelve a enfundarte el uniforme de Fuchs y regresa al avión de carga. Los dos mayores problemas de este tramo los tienes en la persona que busca un cuerpo tras la explosión y en el civil que se levanta. Con velocidad, minimizarás o eliminarás ambos problemas.



Misión 4: Mansión de Beldingford

Supera a los guardianes sin ser visto y cuélate en el laberinto de setos. Desde aquí, accede a la bodega. En esta zona tan sólo patrulla un vigilante; estrangúlalo y arrastra su cuerpo al interior del túnel para que nadie pueda encontrarlo. Enfúndate su uniforme y quítale la pistola.

Sube por la escalera, entra en la casa y gira a la izquierda. Pasa por la puerta doble, gira otra vez a la izquierda y encontrarás la cocina de los vigilantes. Supera a los dos hombres, dirígete a la puerta que hay en el extremo opuesto de la sala y apaga el horno. Se activará una breve escena de vídeo en la que se corta el agua caliente de una camarera.

Sube por la escalera de la cocina. Encontrarás una ampolla de veneno si cruzas por la segunda puerta de la derecha.


Procura no olvidarte del matarratas.

A continuación, entra en el baño y explora el espejo que hay en la pared del fondo. Se abrirá un pasadizo secreto que te conducirá al dormitorio de Lord Beldingford. Si está dormido, asfíxialo con la almohada; si está de pie y va de un lado para otro, acércate a su mesilla y envenena su leche.

Acto seguido, pasa por la puerta doble que hay en el ala este de la estancia y explora la pared de tu derecha. Se abrirá otra puerta secreta que te permitirá acceder a las chimeneas y, desde ahí, a una escalera de caracol. Con el mayor de los sigilos, cuélate en el dormitorio del primer descansillo y roba el uniforme del cazador y su escopeta. De esta guisa uniformado, continúa con el descenso.

Cuando llegues a la planta baja, accede al rincón del sudeste de la zona y encontrarás las bodegas; introduce el veneno de la ampolla en la bota de whisky. Sobra decir que la próxima vez que el pobre Alistar se eche un trago será el último de su vida.

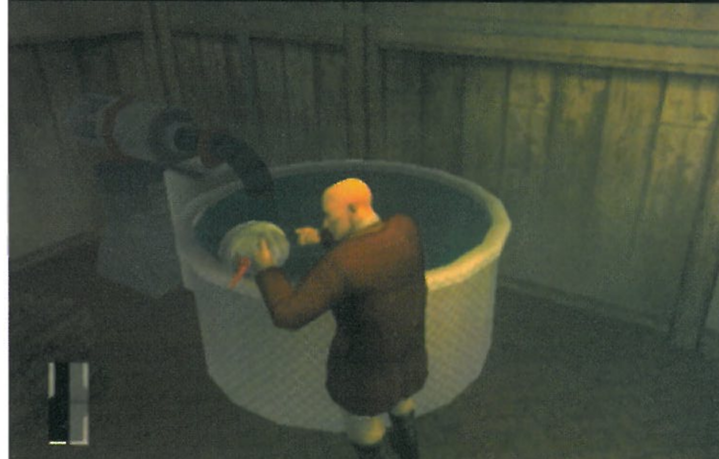
Antes de que esto ocurra, sal por la puerta frontal y gira a la izquierda. Evita todo contacto con los vigilantes o con otros cazadores y regresa a las cuadras. Para empezar, espera a que el chico de la cuadra suba al desván y derríbalo. Bírlale la llave de la cuadra, pasa por la puerta y recoge el herbicida que hay en el armarito que encontrarás al fondo de la choza de los vigilantes. Vierte el herbicida en la cisterna que hay bajo el desván para envenenar a los caballos.

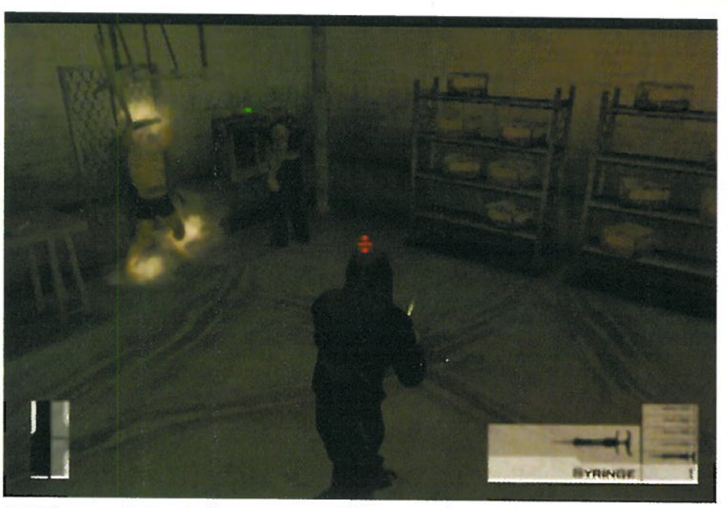
Sal de nuevo al exterior y desconecta la transmisión por satélite. Los vigilantes saldrán del edificio y tú podrás colarte por la parte delantera y utilizar la llave de la cuadra para liberar a Northcott. Hecho esto, regresa al punto de extracción.



Misión 5: Cita en Rotterdam

Sal de tu cobijo. Cuando llegues a la calle, ve hacia la izquierda y cuélate en la fábrica. Cuando subas la esca- »


Si no matas a los caballos, sus relinchos alertarán a los vigilantes.



Deja que este tipo torture un poco a Teller antes de matarlo.


Sé testigo de la muerte de Rutgert.

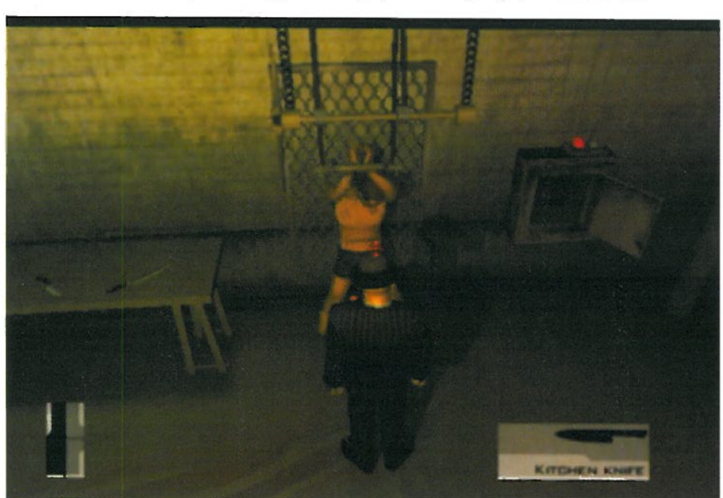

Cómo curar la adicción a *EverQuest*...

lera, encontrarás a un motorista pasándoselo en grande con una de las bailarinas; descubrirás su uniforme doblado en el suelo. Seguirán a su rollo durante un rato, de modo que enfúndate las pieles y sal por la segunda puerta del segundo piso.

Baja al piso inferior. Entre los contenedores encontrarás una caja con matarratas. Recógela y entra en el aparcamiento a través del agujero de la valla.

Cuando estés en el interior del almacén, emplea la caja de térmicos del rincón para apagar las luces y regresa a la entrada. El tipo que custodia la puerta trasera de acceso a la fiesta acudirá a encender de nuevo las luces. Cuando se haya largado, sal y sube por la escalera que conduce al tejado. La puerta de esta zona conduce a un improvisado garito de tatuajes. Vacía el matarratas en la botella de tinta que hay sobre la mesa. En menos que canta un gallo acudirá Rutgert para grabarse un tatuaje y sucumbirá en el intento. Cuando el tatuador ponga pies en polvorosa, entra y roba la combinación de la caja fuerte que encontrarás en el cadáver de Rutgert.

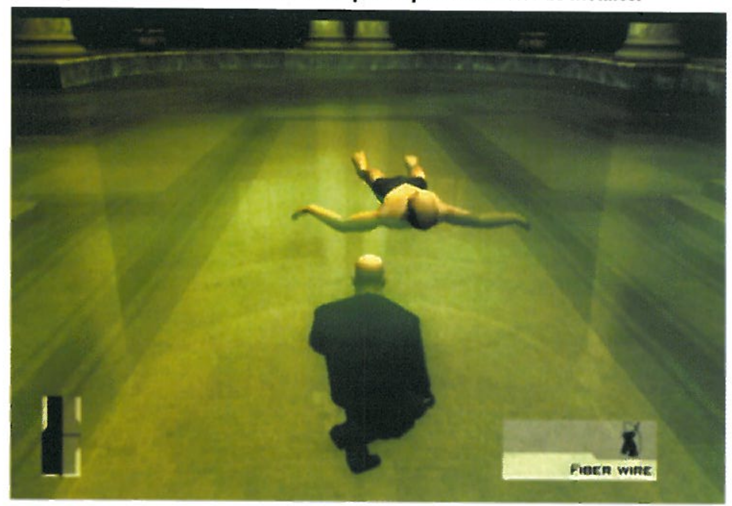
Ahora tienes que moverte deprisa, ya que el camarero está a punto de subir y explorar todo el piso. Sal del garito y dirígete a la caja fuerte de Rutgert. Ábrela, recoge las fotos y escóndete en el baño antes de que entre el camarero. Espera a que entre en la oficina de Rutgert, lárgate y corre hacia el dormitorio que hay en el extremo opuesto del pasillo. Un tipo enorme armado con un rifle saldrá del rellano; cuando te dé la espalda, cuélate por detrás y baja por la escalera.



No puede moverse, pero tampoco te pases de sádico.



No puedes entrar armado en el hotel por culpa del detector de metales.



Procura no tararear el tema de *Tiburón*.

Encontrarás a Klaas Teller en el extremo noroeste del sótano. Si lo matas, el siguiente vigilante que se acerque por la zona explorará el cadáver y dará la voz de alerta. No te interesa. Mejor das la corriente y luego vuelves a apagarla. Escóndete en el rincón opuesto de la sala y acudirá un vigilante para reírse en las narices de Teller. Noquéalo, vuelve a activar la corriente y sal de la estancia.

La salida del sótano te conducirá de vuelta al aparcamiento. Sal por la fábrica y sube al camión de mercancías que hay en la calle.



Misión 6: Mercancías Letal

Aquí prima la velocidad. Corre hacia el sur y corta la señal de televisión de la comisaría; espera en la caja de embarque abierta hasta que un poli acuda a investigar. Clávale una jeringuilla y bírlale el uniforme.

A continuación, corre hacia el este en dirección a la sala de herramientas. Entra, cierra la puerta, despójate de las armas, recoge la caja de herramientas y colócate el uniforme de trabajador del muelle. Corre hacia el punto de control del muelle, pasa el registro y sigue hacia el norte en dirección a la entrada de la alcantarilla.

Cruza las cloacas y sube por la escalerilla central, que conduce a los almacenes. Aparecerás al lado de una escalera. Súbela con sigilo y encontrarás un uniforme de marinero doblado sobre una caja. Póntelo y regresa al muelle por las cloacas.


El cable de fibra es silencioso, y letal.


Castigo por llevar esos pantalones.




Despójate de ese uniforme.


Envenena el té; es el crimen perfecto.


Alcantarillas para ocultar cadáveres.


Un coche bomba = cinco víctimas.


En este edificio esta el disfraz que necesitas.

Pasa otro registro para subir a la nave. Cuando estés sobre la plancha, gira a la derecha y sube por la escalera para acceder a la cabina de Boris. Mientras esperas a que llegue, trastea su portátil; acto seguido, colócate a su espalda y estrangúlalo.

Se acabaron las bromas. Sal a la carrera de la nave, dirígete a la sala de herramientas y colócate el uniforme de policía. Pasa a un callejón sin salida y esquiva a los polis a toda costa; de este modo podrás regresar al punto de salida antes de que se despierte el poli drogado.



Misión 7: Tradiciones del Comercio

Despójate de las armas y del maletín, recoge la identificación de la Conferencia que luce el tipo inconsciente. Muéstrasela al vigilante que hay en la puerta principal para poder entrar en el hotel.

Gira a la izquierda, espera a que el vigilante dé media vuelta y recoge la llave de la entrada a la piscina. Fritz está haciendo el muerto en la piscina mientras un guardián lo vigila. Con un poco de paciencia, podrás matar a Fritz si esperas hasta que decida meterse en la sauna; en ese momento puedes cocerlo como a una patata con la válvula que controla la temperatura. Si tienes prisa, deshazte del vigilante con una jeringuilla, acércate sin ser visto hasta Fritz y estrangúlalo. No olvides birlarle la llave de la sala de rayos X. A continuación, arrastra su cadáver hasta la sauna.

Franz está en la habitación 202. Roba una llave maestra a uno de los botones, entra en la habitación 203 y sal al balcón. Espera a que su guardaespaldas entre, salta al balcón de la 202, cuélate en el interior y liquida al vigilante; si no te quedan jeringuillas, puedes permitirte el lujo de realizar un asesinato extra. Franz está duchándose en el baño. Tendrás que estrangularlo, robarle el maletín de la bomba y salir por la habitación 203.

A continuación, regresa al vestíbulo. Encara la escalera, sube y gira a la derecha. Gira a la derecha en lo alto y sigue con el ascenso. Encontrarás una puerta iluminada por una lámpara azul en este pasillo; por ahí accederás al tejado. Dirígete a las ventanas abiertas y supera a todos los guardaespaldas sin ser visto. El Punto de Interés de tu mapa es la bomba química que has venido a robar. Bírlala, colócala en el maletín y sal por la puerta principal del hotel.



Misión 8: Mata al Dragón

Una auténtica perita en dulce. Coge una de las cajas de matarratas que hay en el canal de drenaje de la cloaca, al lado de tu punto de partida, y suelta las armas y el maletín.

En el extremo oeste del parque encontrarás un edificio de apartamentos de cuyo exterior cuelgan dos faroles verdes. Sube al quinto piso y fuerza la puerta. Cuando accedas al interior encontrarás un uniforme de jardinero.

Regresa al extremo este del parque y pasa el registro. Espera a que los negociadores te den la espalda y envenena su té. Ahora, lo único que debes hacer es recoger tus cosas y salir de aquí lo antes posible.



Misión 9: El Incidente Wang Fou

Corre hacia el restaurante a toda pastilla y sube por la escalera, con sigilo extremo, al balcón que hay sobre la entrada principal. Si eres tan silencioso como un ninja mientras fuerzas la cerradura de la primera que se cruce en tu camino, el Loto Rojo que ronda por la zona ni se percatará de tu presencia.

Roba el uniforme de Loto Rojo, la bomba y el detonador, sal y dirígete al callejón que hay al otro lado de la calle.


Un trabajo más para el Agente 47.

Aquí encontrarás al chófer aliviando sus necesidades. Drógalo, roba su uniforme y ocúltalo bajo la rejilla de una alcantarilla. Ahora debes colocar la bomba en la limusina. Regresa al callejón, ponte el uniforme de Loto Rojo y espera a que la limusina se vaya.

Llega lo difícil. Espera a que la limusina esté pasando entre los dos vigilantes que aguardan a ambos lados de la parte nordeste de la calle, y detónala. Si haces gala de una gran precisión lograrás liquidar a cinco de tus objetivos de un plumazo sin ser visto.

A continuación, entra en el restaurante. Tus dos últimas víctimas están sentadas en una mesa del primer piso. Por suerte, los guardianes son muy estúpidos, y el restaurante está en penumbra. Si te limitas a colarte en la sala en la que cenan tus objetivos y te aseguras de que nadie te ve, podrás liquidarlos de un certero balazo silenciado en el entrecejo, salir del edificio y respirar tranquilo, puesto que nadie descubrirá los cadáveres antes de que te hayas puesto a salvo. De todos modos, aunque te oigan y te disparen, la alerta no contará, ya »

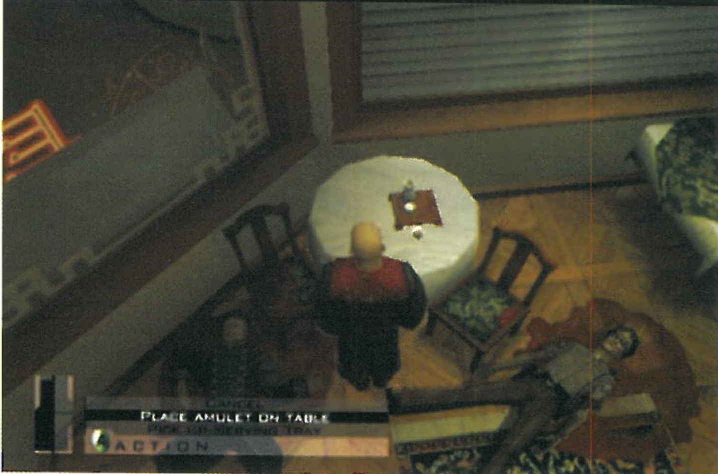

Este tipo es el guardián más avieso de la historia. En serio.


47 no lo ha tenido fácil para salir.


El chófer odiaba a su jefe.



↑ El camarero te reconocerá a pesar del uniforme de chef. ¡No dejes que te vea!



↑ «Perfecto. Nadie se ha llevado el refresco *light*.»

» que estás a punto de liquidar a las dos únicas personas que han descubierto tu disfraz, y ambas empuñan un Uzis con silenciador.



Misión 10: La Masacre del Marisco

No desenfundes arma alguna en la calle. Por alguno de los tejados de la zona hay un francotirador de las tríadas apostado, y si ve que vas armado te volará los sesos.

El negociador entrará en el mapa por el nordeste, y se parará al final del callejón para aliviar la vejiga. Es una buena oportunidad para colocarte a su espalda y rebanarle el pescuezo; luego puedes meter su cadáver en la alcantarilla abierta. Baja después de tirarlo y bírlale el amuleto.

Dirígete a una de las rejillas abiertas que hay detrás del restaurante, y baja. Encontrarás otra caja de matarratas. Recógela, sube de nuevo y dirígete al callejón del oeste. Dispara al taxi rojo con la pistola silenciada y apagarás su alarma. De esta forma te desharás de los dos polis que hay en la escalerilla de la parte trasera del restaurante.

Dirígete a ese punto, fuerza la cerradura y corta el suministro de gas del restaurante. Ocúltate en la sala adjunta hasta que llegue el chef, y clávale una jeringuilla. Birla el uniforme adicional de chef que hay en la sala contigua.

Entra en el restaurante por la puerta trasera y adereza las bebidas de la bandeja con una generosa dosis de veneno. Lleva la bandeja al mostrador, haz sonar la campana y escóndete antes de que te vea el camarero. Llevará la bandeja al jefe de policía y al negociador del Loto Azul, y ambos echarán un buen trago, el último de su vida.

Regresa a la rejilla de la cloaca en la que metiste al negociador, quítale la ropa y entra en el restaurante por la puerta principal. Los vigilantes te quitarán las armas, pero eso poco importa. Lo único que debes hacer es dejar el amuleto sobre la mesa de la bandeja y largarte.



Misión 11: Asesinato de Lee Hong

Regresa a la barra del restaurante y habla con el camarero. Cuando se largue, recoge el laxante y la invitación para el burdel.

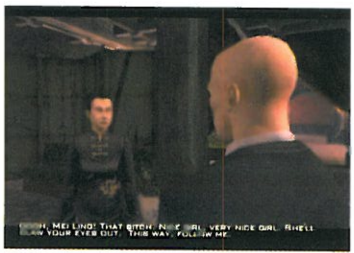
Visita el burdel para conocer a Mei Ling. Cuando te explique lo que pasa, sal de su habitación por la otra puerta y gira a la izquierda. Al final del balcón, ejecuta un salto, da media vuelta y prepárate para ayudarla a subir.

Sortea a los dos guardianes y cruza la puerta doble que hay al final del puente. Baja la escalera sin abandonar el modo sigiloso y avanza por los pasillos hasta dar con la salida. Cuando te acerques a la puerta doble gris, Mei Ling te dará la combinación antes de pirarse.

Escóndete detrás de uno de los bidones de reciclaje. Uno de los tipos de verde entrará dentro de un minuto, de modo que degüéllalo y bírlale el traje. Entra y accede al sótano. De camino te cruzarás con un chef que se encuentra entre un montón de sábanas que ondean; en la estancia contigua encontrarás un uniforme de chef de repuesto. Rescata al agente que hay en una de las salas contiguas y te dirá dónde está la figura de jade.



↑ Agáchate para que nadie te vea.



↑ Es una especialista en plena acción.

Ahora empieza la parte divertida. Tienes la combinación de la caja fuerte, pero la figura de jade puede estar en cuatro sitios diferentes; su posición viene determinada de forma aleatoria al principio del nivel.

Si está en la mansión, entra en el ascensor que hay en el extremo norte del sótano y busca el Punto de Interés del mapa. Necesitarás un disfraz de Dragón Rojo, pero tenemos uno.

Si está en las dependencias de los vigilantes, lo encontrarás en la sala en la que conseguiste el disfraz de Dragón Rojo durante el Incidente Wang Fou.

Si está en el depósito de armas del sótano, sigue al agente cuando salga

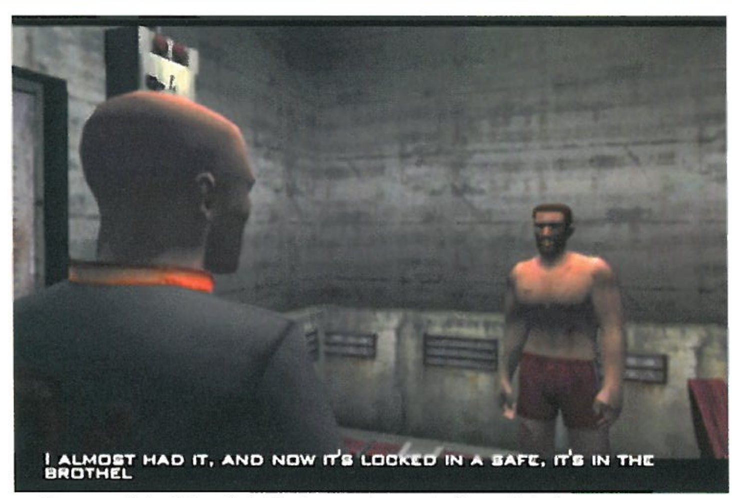


↑ Como no sabemos cuánto vamos a tardar en irnos, mejor matamos a este tipo.



↑ Permanece en el modo de sigilo si no quieres que los dos tipos se giren.





El agente de la CIA te dirá dónde se encuentra la figura de jade.



El ingrediente secreto de nuestra sopa está... de muerte.



El doctor 47 prepara la inyección.



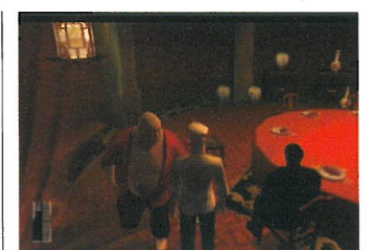
Hong nunca sabrá quién le golpeó.

de la estancia y te conducirá sin mayor dilación.

Por último, si la caja fuerte está en el burdel, la acabas de pasar mientras escoltabas a Mei Ling a un lugar seguro. Regresa al balcón y entra en el burdel. Hecho esto, lo único que te falta por hacer es liquidar a Lee Hong. La forma más fácil consiste en regresar al sótano, colocarte el uniforme de chef, pasar a la cocina, verter el laxante en el bol de sopa que hay sobre la mesa y servirlo a Lee Hong. Zun lo probará y saldrá corriendo en dirección al lavabo. Es la oportunidad que esperas para estrangular a Lee Hong. Acto seguido, sal del restaurante y dirígete al punto de salida.



Si te piras, perderás un disfraz.



Ha probado la especialidad del chef.



Misión 12: Cazador cazado

Sal de tu habitación del hotel por la puerta de la izquierda, avanza por el pasillo y entra en la primera habitación que quede a tu derecha. Salta desde el balcón hasta el tejado adyacente y, a continuación, regresa de un salto al primer edificio por el extremo sudoeste del tejado.

Tendrás que colocarte con sigilo a la espalda del equipo de fuerzas especiales y apagar las luces en la caja de térmicos que hay al final del pasillo. Dos miembros más de los SWAT subirán por la escalera, de modo que da media vuelta, pégate a la pared de la izquierda, dobla la esquina y baja por la escalera. En el pasillo que hay al lado de una puerta cerrada verás a un oficial de policía; noquéalo con una jeringuilla, fuerza la cerradura y arrástralo al interior. Róbale el uniforme y también la jeringuilla que hay en el suelo, al lado de la cama.

De esta guisa, sal del edificio. Esquiva a los dos policías que patrullan en el exterior y busca al bombero que hay al fondo del pasillo. Noquéalo con un golpe de culata. No perderá la consciencia durante mucho rato, de modo que arrástralo hasta el callejón, bírlale el uniforme y la llave del vehículo y espera a que se recupere. A continuación, métele una dosis de droga con la jeringuilla.



Acércate al bombero y asústale.



¡Corre, cerdo, corre!



Consigue el código y la figura.

Disfrazado de bombero, entra en la red de alcantarillado por la rejilla. De las dos salidas potenciales, emplea la inferior y saldrás muy cerca de tu objetivo: Fournier. Cuélate detrás de su barricada pasando por los callejones.

Dirígete hacia los dos miembros de los Swat que miran a Founier y haz que miren en otra dirección (no importa cuál, siempre y cuando no lo miren a él directamente). Cuando estén distraídos, escabúllete por el callejón y liquida a Fournier con un balazo silenciado en la nuca. Si actúas con precisión, los polis no se percatarán hasta que sea demasiado tarde.

A continuación, dirígete a la ambulancia que hay en el bloqueo del norte y emplea la llave del bombero para salir a toda pastilla. ¡Enhorabuena: acabas de pulirte un juego más!

FIN



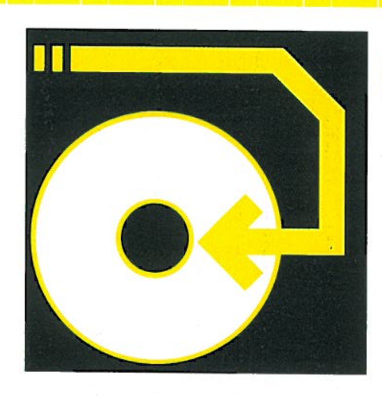
Armas secretas: ¡Cómo conseguirlas!

»Asesino silencioso:
Aunque en teoría sólo vas a poder utilizarlas en el nivel de entrenamiento, puedes conseguir armas adicionales si logras una puntuación de Asesino Silencioso en cada nivel del juego.

- Secuelas Manicomio: **CZ 2000 doble**
- La Fiesta del Rey de la Carne: **Micro Uzi doble**
- La Bomba de Bjarkhov: **Silverballer con silenciador dual**
- Mansión de Beldingford: **Magnum 500 doble**
- Cita en Rotterdam: **Escopeta recortada doble**
- Mercancías Letal: **Carabina M4 con silenciador**
- Tradiciones del Comercio: **SG220 .S doble**
- Mata al Dragón: **MP5 con silenciador**
- El Incidente Wang Fou: **AK-74 con silenciador**

La Masacre del Marisco: **GK 17 doble**
El Asesinato de Lee Hong: **Micro Uzi doble con silenciador**
Cazador Cazado: **Rifle de francotirador PGM.S**

»Armas escondidas:
Durante la misión 9, cuélate en el sótano del restaurante y dirígete al ascensor de la parte norte. Encontrarás la tarjeta codificada de Orlenmeyer sobre un escritorio de la mansión. Gana el nivel en posesión de dicha tarjeta y, cuando superes el juego, podrás regresar a Secuelas en el Manicomio con ella. En este caso, podrás abrir dos de las puertas cerradas y recoger las Gold Desert Eagles y una minipistola. Aunque su utilización te impedirá alzarte con el título de Asesino Silencioso, lo cierto es que puedes pasar grandes ratos con estos juguetitos.



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

CRIMSON SKIES

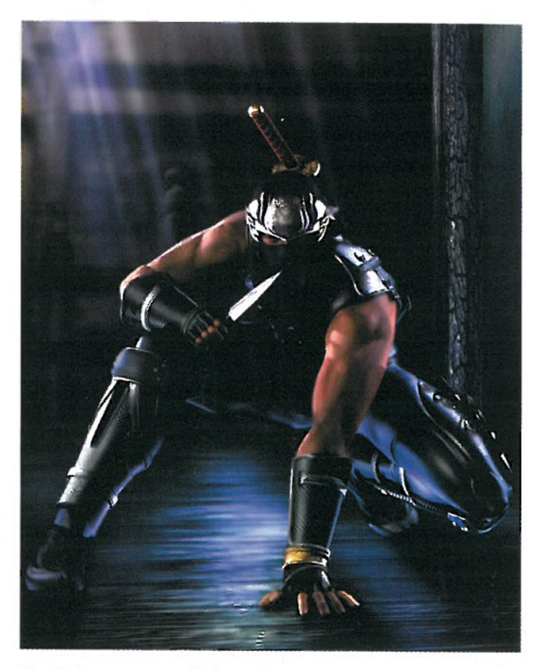


PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**CONTROL DE VUELO**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**GIRO / ESPECIAL**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**VISTA**
BOTÓN A	**ZOOM**
BOTÓN B	**DECELERAR**
BOTÓN X	**ACCIÓN**
BOTÓN Y	**ACELERAR**
GATILLO IZQUIERDO	**FUEGO SECUNDARIO**
GATILLO DERECHO	**FUEGO PRIMARIO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**BLOQUEAR ENEMIGO**

Crimson Skies: High Road to Revenge no es sólo uno de los mejores juegos del catálogo de nuestra consola (tanto por gráficos como por historia, jugabilidad, música y diseño artístico), sino que es una de las principales bazas de Microsoft a la hora de defender la validez y la gran calidad de su red de entretenimiento *on line* llamado *Live*.

Efectivamente, este juego de combate aéreo ambientado en un universo paralelo en el que la sociedad de los años 30 ha evolucionado con la vista puesta en el cielo, nos pone en la piel del osado pirata Nathan Zachary, líder de una banda llamada Fortune Hunters y pieza central de una historia repleta de huidas en el último segundo, rescates de alta tensión, zeppelines gigantescos volando por los aires y atractivas damiselas en apuros que al final resultan serlo todo menos lo que parecen. Además, *Crimson Skies* es uno de los juegos que mejor han sabido sacar provecho de un modo multijugador brillante, variado, entretenido y muy, muy competitivo. Porque si hasta 16 contendientes simultáneos, tanto *on line* como vía System Link, no son suficientes para convencerte de todas las virtudes de este título, los numerosos modos de juego -hasta seis- que incluyen caza y derribo en solitario y por equipos, así como el clásico captura de bandera, y el contenido extra descargable, que contempla nuevas áreas de batalla y más modelos de aviones a sumar a los 10 ya existentes, lo harán sin duda alguna. Compruébalo en nuestra demo *Live* del mes y verás que no exageramos cuando afirmamos lo bueno que este título puede llegar a ser.

NINJA GAIDEN



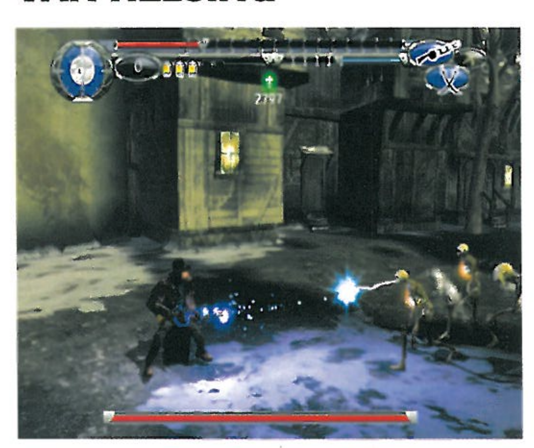
PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**VISTA SUBJETIVA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR INTERFAZ**
BOTÓN A	**SALTO**
BOTÓN B	**ARMA ARROJADIZA**
BOTÓN X	**ACCIÓN / ATAQUE 1**
BOTÓN Y	**ATAQUE 2**
GATILLO IZQUIERDO	**DEFENSA**
GATILLO DERECHO	**REORIENTAR CÁMARA**
BOTÓN BLANCO	**MOSTRAR MARCADOR**
BOTÓN NEGRO	**MAPA**

Sin duda, ya es uno de los más importantes clásicos para Xbox de todos los tiempos. Esta historia de aceros mágicos y místicas orientales está protagonizada por el asesino ninja Ryu Hayabusa, heredero del clan Hayabusa e instrumento de la más justa de las venganzas contra el imperio vigooriano, responsable de la masacre de su familia y sede de un poder demoníaco que pretende expandirse por el mundo. Usando todo tipo de armas letales, incluyendo espadas japonesas, nunchakus, shurikens, flechas antitanque y dardos explosivos, y las más devastadoras artes mágicas basadas en el dominio de la energía espiritual (o Nimpo), Ryu no sólo deberá enfrentarse al poderoso ejército de Vigoor, sino también a escalofriantes criaturas surgidas del inframundo: momias, demonios, monstruos tentaculares, súcubos y toda una completa fauna de peligrosos demonios y superjefes finales. Además, el modo de juego Master Ninja Tournament te permitirá medirte con otros ninjas mediante Xbox Live, y descargar nuevos contenidos. Así las cosas, no cabe duda de que Tecmo ha logrado poner un colofón de oro a una saga de videojuegos que se remonta a la recreativa de 1988, y que nos ha acompañado en más de una década repleta de éxitos.





VAN HELSING



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR INTERFAZ
BOTÓN A	SALTAR / ESQUIVAR
BOTÓN B	COMPROBAR / ESCALAR
BOTÓN X	ARMA 1
BOTÓN Y	ARMA 2
GATILLO IZQUIERDO	ARMA ALTERNATIVA
GATILLO DERECHO	APUNTAR
BOTÓN BLANCO	SELECCIÓN DE ARMA
BOTÓN NEGRO	EXTERMINAR

Que Stephen Sommers es el director y guionista de Hollywood que recientemente mejor ha sabido interpretar los gustos del gran público no era ningún secreto tras saborear la estupenda *La Momia* y la correcta pero entretenida *El regreso de la momia*. Pero ni estas, ni anteriormente *Deep Rising* (otra película de culto en el género fantástico), pudieron contar con una adaptación al mundo de los videojuegos. No así *Van Helsing*, cuyo gran presupuesto, temática vampírica y protagonista famoso (Hugh Jackman, el Lobezno de *X-Men*) han animado a Vivendi Universal Games a realizar un videojuego simple, atractivo y familiar que sigue bastante fielmente el desarrollo de los acontecimientos que ya vimos en la gran pantalla.

Van Helsing es una videoaventura de acción en tercera persona en la que asumiremos el papel del Dr. Abraham Van Helsing, un cazador de monstruos que opera al margen de la ley pero al amparo de una facción secreta de la iglesia de Roma. En esta aventura, Van Helsing deberá viajar hasta Transilvania para enfrentarse a su archienemigo, el conde Drácula, y de paso intentar recuperar su desconocido y más que misterioso pasado. Este pretexto nos sirve para ir disparando a diestro y siniestro con nuestra ballesta automática a todo lo que se menee, acumulando de este modo energía que nos servirá para realizar un ataque especial sumamente devastador. Nada ni muy nuevo, ni muy original, ni muy complicado a nivel de puzzles, pero sí bien realizado y, sobre todo, exquisitamente fiel al espíritu de la película.



PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

>> MASHED

>> SERIOUS SAM 2

>> THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

>> THE MAKING OF SUDEKI

>> XNA TECH DEMOS

GALLEON



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR INTERFAZ
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	BLOQUEAR
BOTÓN X	ATAQUE
BOTÓN Y	MULTI ATAQUE
GATILLO IZQUIERDO	SACAR ARMA
GATILLO DERECHO	AGARRARSE
BOTÓN BLANCO	ATAJO DE MENÚ B
BOTÓN NEGRO	ATAJO DE MENÚ A

Si os decimos que *Galleon* es el juego en el que un señor llamado Toby Gard ha estado trabajando durante los últimos cinco años, probablemente vais a quedaros un poco fríos. Algo más calentitos os sentiréis al conocer que este videojuego, exclusivo para Xbox, tiene todo lo que cualquier aficionado a la acción y la aventura podría desear: una historia épica en la que encarnar a un intrépido pirata de los mares del sur, un enorme mundo por explorar, jefes de final de fase gigantescos, acrobacias y artes marciales, desafiantes puzzles, y nada menos que 40 horas de absorbentes aventuras tanto en tierra como en alta mar. Pero lo que ya podría disparar vuestra temperatura hasta hacer saltar el mercurio del termómetro es saber que el artífice del invento es el mismísimo creador de Lara Croft; como responsable de su propio estudio de programación, Confounding Factor, Gard se ha encargado, como ya lo hizo con el legendario *Tomb Raider*, de todos y cada uno de los detalles del juego, desde la animación de los personajes al diseño de los niveles. Nada se ha descuidado y todo ha tenido que pasar por sus manos.

La demo que te presentamos aquí te acompaña en los primeros pasos de nuestro protagonista, Rhama Sabrier, sobre la misteriosa y peligrosa isla de Akbar, además de servirnos de completo tutorial para saber cómo manejar a nuestro personaje. En este sentido, el sistema de control de *Galleon* es tan novedoso como intuitivo, y nos permitirá ejecutar las más espectaculares piruetas y movimientos de combate de una manera sencilla y cómoda.

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....



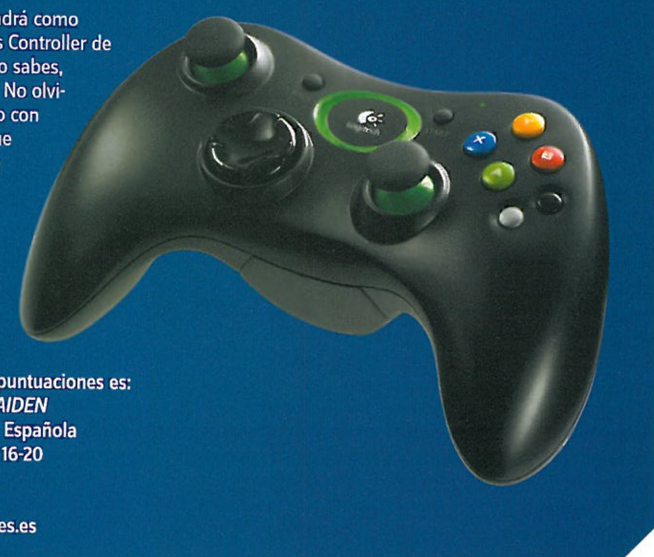


EL GRAN RETO

LA PROTAGONISTA del Gran Reto de este mes es la demo de *Ninja Gaiden*, la obra maestra de Team Ninja. El reto que os proponemos es el siguiente: intenta completar la demo consiguiendo obtener el máximo Karma posible. Si te sirve de referencia nosotros hemos conseguido un registro de 385.768 puntos.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un marcador.

La mejor marca recibida obtendrá como premio un *pad* inalámbrico Cordless Controller de Logitech (valorado en 70 euros). Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de septiembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 32 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de octubre.



La dirección para enviar vuestras puntuaciones es:
Concurso Reto *NINJA GAIDEN*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Ninja Gaiden*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de septiembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 32 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (octubre)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Puntuación: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO

Toca Race Driver 2

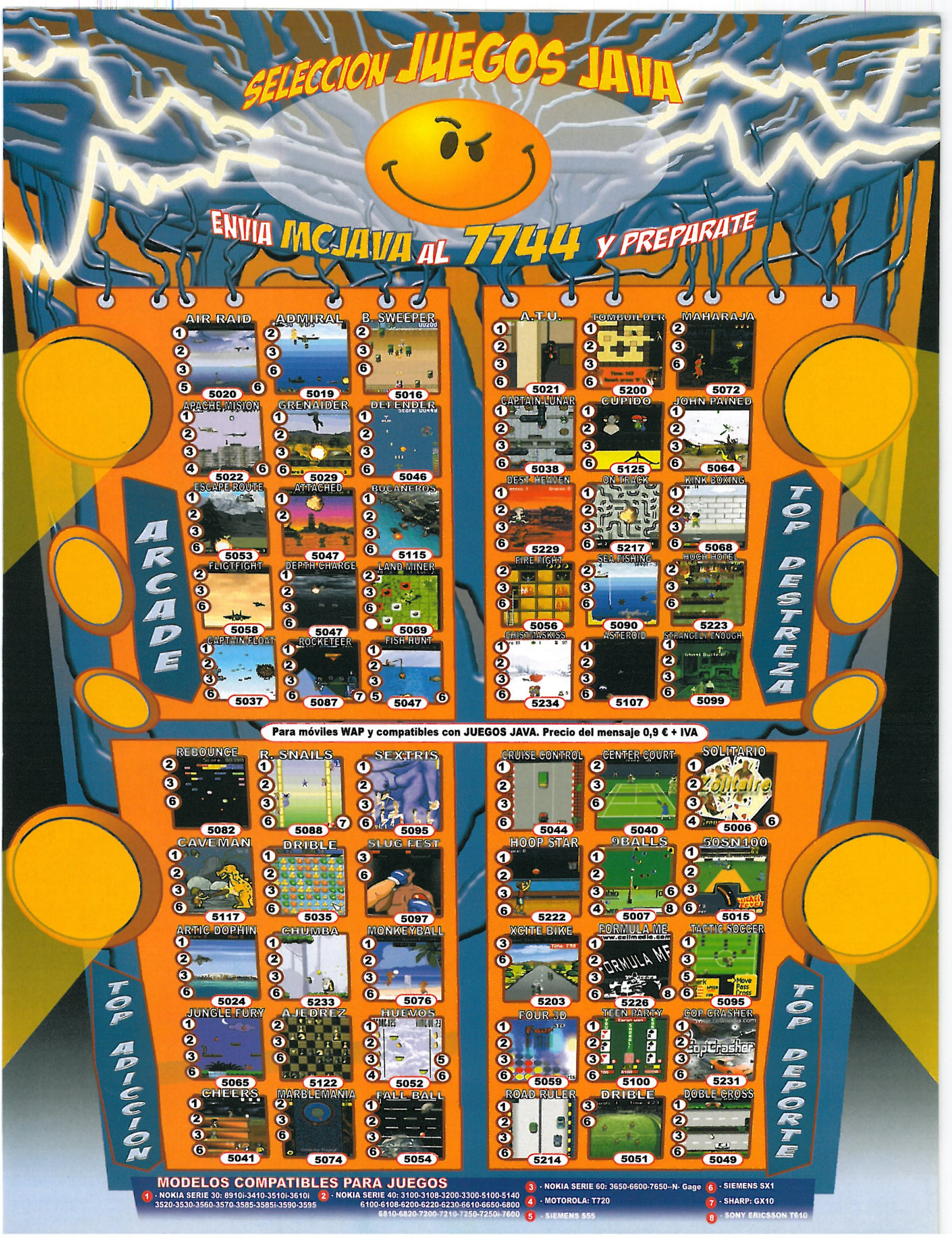
Nicolás Regalaz Arias (Murcia)	4:14:72
Luis Cardona López (Baleares)	4:14:24
Carlos Canet Rodríguez (Barcelona)	4:15:69

GANADOR

Steel Battalion - Line of Contact

Armando Rodríguez
(Barcelona)




SELECCION JUEGOS JAVA
ENVIA MCJAVA AL 7744 Y PREPARATE
ARCADE
AIR RAID 5020
ADMIRAL 5019
B. SWEEPER 5016
APACHE MISION 5022
GRENAIDER 5029
DEFENDER 5046
ESCAPE ROUTE 5053
ATTACHED 5047
BUCANEROS 5115
FLIGTFIGHT 5058
DEPTH CHARGE 5047
LAND MINER 5069
CAPTAIN FLOAT 5037
ROCKETEER 5087
FISH HUNT 5047
TOP DESTREZA
A.T.U. 5021
TOMBUILDER 5200
MAHARAJA 5072
CAPTAIN LUNAR 5038
CUPIDO 5125
JOHN PAINED 5064
DEST HEAVEN 5229
ON TRACK 5217
KINK BOXING 5068
FIRE FIGHT 5056
SEA FISHING 5090
HOCH HOTEL 5223
CHIST MASKISS 5234
ASTEROID 5107
STRANGELY ENOUGH 5099
Para móviles WAP y compatibles con JUEGOS JAVA. Precio del mensaje 0,9 € + IVA
TOP ADICCION
REBOUNCE 5082
R. SNAILS 5088
SEXTRIS 5095
CAVEMAN 5117
DRIBLE 5035
SLUG FEST 5097
ARTIC DOPHIN 5024
CHUMBA 5233
MONKEYBALL 5076
JUNGLE FURY 5065
AJEDREZ 5122
HUEVOS 5052
CHEERS 5041
MARBLEMANIA 5074
FALL BALL 5054
TOP DEPORTE
CRUISE CONTROL 5044
CENTER COURT 5040
SOLITARIO 5006
HOOP STAR 5222
9BALLS 5007
50SN100 5015
XCITE BIKE 5203
FORMULA ME 5226
TACTIC SOCCER 5095
FOUR 3D 5059
TEEN PARTY 5100
COP CRASHER 5231
ROAD RULER 5214
DRIBLE 5051
DOBLE CROSS 5049
MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS
1 - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510i-3610i 3520-3530-3560-3570-3585-3585i-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100-5140 6100-6108-6200-6220-6230-6610-6650-6800 6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650-6600-7650--N- Gage
4 - MOTOROLA: T720
5 - SIEMENS S55
6 - SIEMENS SX1
7 - SHARP: GX10
8 - SONY ERICSSON T610

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo



nº 15



nº 16



nº 17



nº 18



nº 19



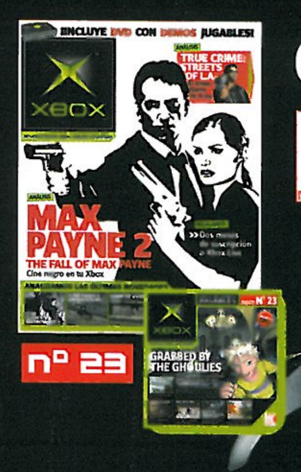
nº 20



nº 21



nº 22



nº 23

COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES



SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

30% DE DESCUENTO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ __ / __ __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23



NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO
Crea tu propio fondo!!
1011 1005 1006 1012 1008 1002
1010 1007 1004 1001 1009 1013
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP
1055 1113 1078 1077 1159 1054 1087 1164 1057 1075 1157 1151
1120 1076 1086 1117 1158 1085 1080 1058 1083 1150 1105 1146
1161 1123 1060 1088 1002 1108 1152 1107 1154 1047 1101 1125
1147 1084 1110 1063 1188 1104 1081 1121 1079 1008 1115 1112
1056 1119 1155 1127 1140 1133 1114 1134 1122 1181 1183 1106
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS
4932 4692 4966 5013 4384 4394 3703 3908 3254 4720 5097 4098
4099 4921 5291 5351 5349 4664 5348 4442 5342 5341 5340 5347
4243 5361 5038 5015 4444 4556 5041 3880 4800 5219 4647 5313
5055 4404 5025 4269 5320 3846 3799 4860 4788 5280 5183 4252
5319 4789 5068 5223 4545 5202 5279 3841 5189 4138 4287 4721
5300 5312 5188 5315 3963 4922 5008 5007 5169 4801 4550 4470
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
109 103 101 108 112
105 104 102 111 110
349 352 353 307 313 315 302 321 350 332 326 301 320 303
348 346 345 311 342 316 304 306 308 310 317 324 325 329
Ejemplo:
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia del la plantilla y el texto que quieras al 7667
1018 1027 1004
1015 1019 1020
1006 1011 1007
Ejemplo:
JUEGOS JAVA
SOLO 3 MENSAJES
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
Monofónico
1 The Legend of Zelda - VIDEOJUEGO - Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. - VIDEOJUEGO - Referencia: 5530
3 Zanarkand - DANCE/TECHNO - Referencia: 6512
4 Bola de Dragon - SERIE TELEVISIÓN - Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio - ROCK NACIONAL - Referencia: 7353
6 Flying Free - DANCE/TECHNO - Referencia: 6214
7 South Park - SERIE TELEVISIÓN - Referencia: 5566
8 Need for Speed (Underground) - VIDEOJUEGO - Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) - BSO CINE - Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía -POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Tí (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masía 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al
QMOVIL.COM



GOTHIKA

LA DOCTORA Miranda Grey, una exitosa psicóloga criminal, se despierta una mañana y descubre que la peor de sus pesadillas se ha hecho realidad: se ha convertido en una paciente de la propia institución mental en la que trabaja. Cuando averigüe que su marido fue brutalmente asesinado unos días antes de su internamiento y que las pruebas la incriminan a ella, iniciará una desesperada búsqueda de la verdad en la que se verán envueltos un colega suyo y una reclusa. Sensacional *thriller* psicológico que, lamentablemente, no tuvo excesiva repercusión en las carteleras. Mathieu Kassovtiz, *Los ríos de color púrpura*, consiguió dar con una fórmula visual que, con una estética tenebrista y oscura, se acerca más a los filmes de terror que a cualquier otro género. La actriz afroamericana Halle Berry, convertida en absoluta protagonista de la película, consigue encauzar la tensión de la trama merced a una interpretación soberbia que encuentra un apoyo firme y complementario en una Penélope Cruz impecable en la piel de una lunática. *Gothika*, sin alcanzar cotas de excelencia para el recuerdo, acaba siendo un *thriller* más que digno en el que nadie es lo que parece y todos los personajes esconden sorpresas. No podréis despegar el trasero del sillón.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MATHIEU KASSOVITZ**
INTÉRPRETES: **HALLE BERRY, PENÉLOPE CRUZ, ROBERT DOWNEY JR.**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

EXTRAS

- Comentarios opcionales en off del director
- Trailer
- Vídeo-clips

DESAPARICIONES

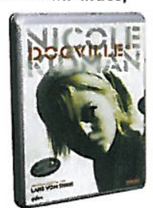
LILLY ES SECUESTRADA por un encapuchado con extraños poderes. Su madre y su abuelo emprenderán una búsqueda sin descanso para encontrar a la pequeña. Pero los fenómenos misteriosos a los que se irán enfrentando a lo largo de todo su camino no sólo pondrán las cosas más difíciles, sino que provocarán en ellos un sentimiento de terror del que no podrán huir. El director Ron Howard ha dejado clara su predilección por el cine de tintes más comerciales con películas como *1,2,3 Splash*, *Llamaradas* o *Ed TV*, un hecho que engrandece todavía más este filme, sin duda alguna el más personal e incómodo de su dilatada trayectoria. *Desapariciones* aborda la siempre perturbadora temática de las personas que un buen día se esfuman sin dejar rastro, y aporta una perspectiva sobrenatural de tintes terroríficos que, en líneas generales, cunde muchísimo. Tensa, desasosegante, sorprendente... Son muchos los adjetivos que pueden aplicarse a esta magnífica cinta de terror elaborada por todo un artesano del séptimo arte.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **RON HOWARD**
INTÉRPRETES: **TOMMY LEE JONES, CATE BLANCHETT, JENNA BOYD**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **TERROR**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

DOGVILLE

GRACE, una bella fugitiva perseguida por unos *gángsters*, llega a Dogville, un pueblo perdido en las montañas rocosas. Tom convence a los habitantes para que la escondan. Grace, agradecida, aceptará a cambio trabajar para ellos, pero cuando su búsqueda se intensifica, la gente de Dogville cree tener el derecho de exigirle una compensación por el riesgo que corren al esconderla. La pobre Grace, aunque acepte los castigos y los abusos con sorprendente estoicismo, no olvidará la doble moral que utilizan sus "protectores". La combinación de talentos protagonizada por Lars Von Trier y Nicole Kidman era una apuesta segura. *Dogville* es una película soberbia que pone en tensión la musculatura interpretativa de una Nicole Kidman en estado de gracia desde *Los Otros*. Este drama psicológico viene en una edición de 3 discos con un buen puñado de extras.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **LARS VON TRIER** INTÉRPRETES: **NICOLE KIDMAN, HARRIET ANDERSSON, LAUREN BACALL** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y ESTÉREO** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **MANGA**

MEMORIES

DOS ASTRONAUTAS, siguiendo una señal de auxilio, son arrastrados al mundo fantástico creado por los recuerdos de una mujer. Un joven químico se transforma por accidente en un arma biológica imparable que se encamina directamente a Tokyo. Una ciudad sobrevive apoyada en una única razón existencial: lanzar cañonazos a un enemigo desconocido. Katsuhiro Otomo es un tótem del manga y, por ende, del animé. Su obra capital, *Akira*, todavía hoy sigue siendo un título de referencia en el mundo de la animación. Y no le van a la zaga estos tres magníficos relatos inspirados en sus cómics. *Memories* es una obra de artesanía animada en la que podremos disfrutar de tres estilos completamente distintos de animación. Las historias tienen todos los ingredientes de la imaginería Otomo.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **KOUJI MORIMOTO, TENSAI OKAMURA Y KATSUHIRO OTOMO** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN SURROUND. JAPONÉS Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ANIMACIÓN** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**



HENRY: RETRATO DE UN ASESINO

HENRY LEE LUCAS tuvo una infancia desgraciada. Fue encarcelado por acuchillar a su madre. Desde su puesta en libertad se dedicó a matar de forma indiscriminada. Escogía sus víctimas al azar y, acompañado de su amigo Otis, las mataba sin establecer una pauta de comportamiento para no ser descubierto. *Henry: Retrato de un Asesino* es una de las películas referenciales cuando se habla de una de las temáticas más escabrosas del celuloide: los asesinos en serie. Basada en hechos reales, esta perturbadora película narra las sangrientas peripecias de Henry Lee Lucas, el monstruo más famoso de la mitología del horror estadounidense. En lugar de centrarse en los trazos más efectistas de los acontecimientos, el magnífico largometraje de John McNaughton ofrece una visión descarnada, realista y aterradora del pútrido universo de Henry Lee Lucas. La puesta en escena, fría y desnuda, y la excelsa interpretación de Michael Rooker -un gran actor que no ha tenido demasiada suerte en su dilatada carrera-, son los puntos fuertes de esta obra de culto.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JOHN MCNAUGHTON**
- INTÉRPRETES: **MICHAEL ROOKER, MARY DEMAS, TED KADEN**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN ESTÉREO**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA**

SCHOOL OF ROCK (ESCUELA DE ROCK)

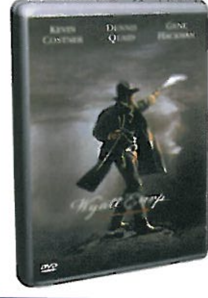
EL GUITARRISTA Dewey Finn es un creyente del poder del rock'n'roll. Aficionado a arrojarse en brazos del público desde el escenario y a ejecutar solos de guitarra de 20 minutos de duración, Dewey está decidido a llevar a su grupo de rock hasta la victoria final en la versión local de la "Batalla entre Bandas"... pero sus compañeros de grupo le echan del mismo. Desesperado, sin dinero para pagar el alquiler, Dewey malvive en un apartamento vacío. Un día coge una llamada para su compañero de piso Ned, y sin pensárselo mucho acepta un trabajo de profesor sustituto en la prestigiosa escuela primera de Horace Green. El rock es algo que se vive, que casi se respira. Lejos de ser un simple género musical, el rock es toda una actitud, una forma de vida. Eso es lo que el protagonista de este filme -magnífica y delirante interpretación del orondo Jack Black- pretende inculcar a sus pupilos. Y a fe que lo consigue. Y es que *School of Rock* es una divertidísima comedia que, lejos de acomodarse en lugares comunes y bromas fáciles, se hace entrañable desgranando los tópicos del rock y triunfa gracias a su frescura y falta de prejuicios. Si eres de los que tocan la guitarra delante del espejo, tienes que hacerte con ella.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **RICHARD LINKLATER**
- INTÉRPRETES: **JACK BLACK, ADAM PASCAL, CHRIS STACK**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

WYATT EARP

AL NO PROSPERAR su negocio, Wyatt Earp, miembro de una familia de granjeros de Iowa, decide participar en la Conquista del Oeste. En los nuevos estados que ya forman parte de Estados Unidos reina la anarquía, por lo que Wyatt Earp decide hacerse agente de la ley, con todos los riesgos que ello comporta. La mano profesional y ducha de Kasdan, uno de los pocos directores clásicos que nos quedan, se deja ver en este *western* crepuscular de primera magnitud. *Wyatt Earp* es un ejercicio de estilo de carácter preciosista ejecutado por un director al que se le adivina una gran pasión por las películas del oeste. Es ahí donde reside el encanto de Wyatt Earp, en su fidelidad absoluta al modelo clásico del *western* de calidad, un tipo de cine que, a pesar de estar en desuso, ha conseguido sobrevivir gracias al talento de directores como Eastwood y el propio Kazan. Ahora desenfunda tú.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **LAWRENCE KASDAN**
- INTÉRPRETES: **KEVIN COSTNER, DENNIS QUAID, GENE HACKMAN**
- AUDIO: **CASTELLANO Y ALEMÁN EN ESTÉREO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **WESTERN**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

CLUB DESMADRE

BIENVENIDOS a la Isla del Placer de Coconut Pete, un frenético centro de vacaciones en el que corre el alcohol y no tarda en empezar a correr la sangre, obligando al inepto personal de la isla a enfrentarse a un loco armado con un machete, y a pelear para sobrevivir un día más en el paraíso. Que nadie busque más allá de unas cuantas carcajadas facilonas. *Club Desmadre* es la tradicional comedia estadounidense que opta por la escatología y rehuye la ironía. Aquí no hay segundas lecturas. Bikinis de toma pan y moja, fiestas etílicas, guarrerías varias, y mucha risa cafre en una especie de Porky's actualizado con una trama acaso más elaborada. Ante esta falta de prejuicios, tan sólo cabe afrontar la película con una buena bolsa de palomitas y dejarse llevar por los numerosos *gags* que pueblan este filme de bajo recorrido y digestión rápida. Un *fast food* visual en toda regla.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JAY CHANDRASEKHAR**
- INTÉRPRETES: **ELENA LYONS, DAN MONTGOMERY JR.**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **FOX**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Sudeki
Lucha contra terribles Aklorians y horrendos Arkanites en esta aventura inolvidable.

Hitman: Contracts
Codename 47, el asesino silencioso, regresa para acometer nuevas misiones.

RalliSport Challenge 2
¡Abróchate el cinturón! La aclamada franquicia de rallies vuelve a tu Xbox.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Usa poderes psíquicos para combatir a una organización terrorista.

CONTENIDO EXTRA
Rainbow Six 3 - Meat Factory
Otro explosivo nivel multijugador para los fanáticos del System Link.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Halo 2
- Half-Life 2
- The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
- Silent Hill 4: The Room
- Brothers in Arms
- Prince of Persia 2
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Conker: Live and Reloaded
- T3: Redemption
- Men of Valor: The Vietnam War
- Juiced
- Second Sight
- X-Men: Legends
- Combat Elite: WWII Paratroopers
- Godzilla: Save the Earth
- Darkwatch: Curse of the West
- Red Ninja: End of Honour
- Fight Club
- Spyro: A Hero's Tail
- Crash Bandicoot: Unlimited
- The Making of Shadow Ops: Red
- Mercury

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
- Sudeki
- Richard Burns Rally
- Spiderman 2
- Combat Elite: WWII Paratroopers
- Shellshock: Nam'67
- Catwoman
- Rainbow Six 3 Black Arrow

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft
XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
☎ 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES



ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
$ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

GUADALAJARA ¡¡NUEVA APERTURA!!
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA ¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO
☎ 94 418 01 08

AHORA CON TU PACK XBOX 2 JUEGOS DE REGALO



LLÉVATE CON CUALQUIERA DE ESTOS 2 PACKS XBOX 2 TÍTULOS IMPRESCINDIBLES TOP SPIN Y RAINBOW SIX 3

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

XBOX + RALLISPORT CHALLENGE 2 — 199€



XBOX + TOP SPIN + CONTROLLER — 199€


XBOX + NINJA GAIDEN — 199€


XBOX + CRYSTAL + CONTROLLER — 199€

LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!

Accesorio	Precio
XBOX CONTROLLER	39€
DVD KIT XBOX	29€
ADAPTADOR RF	25€
BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz	54€
CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA	29€
XBOX LIVE S. KIT (COMMUNICATOR: 29€)	59€
XBOX LIVE + ADSL WANADOO	99€
5.1 4GAMERS	149€
SUPER VGA BOX (COMPATIBLE TODO TIPO DE MONITORES)	89€



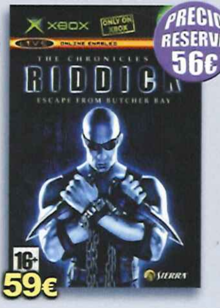






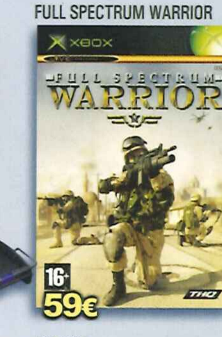


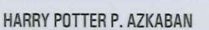
CATWOMAN — PRECIO RESERVA 57€ — 60€

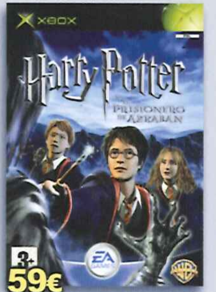

CHRONICLES RIDDICK — PRECIO RESERVA 56€ — 59€



COMBAT ELITE — HAZ TU RESERVA — 44€

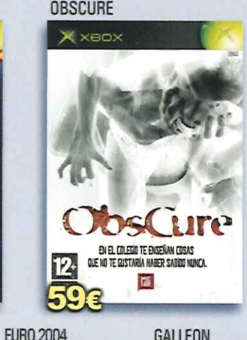

DRIV3R +STORAGE SYSTEM — 59€

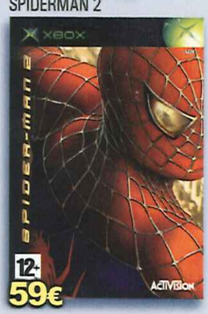
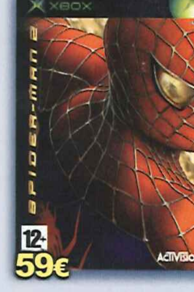

FULL SPECTRUM WARRIOR — 59€




HARRY POTTER P. AZKABAN — 59€


NINJA GAIDEN — 59€


OBSCURE — 59€


SPIDERMAN 2 — 59€



SUDEKI — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

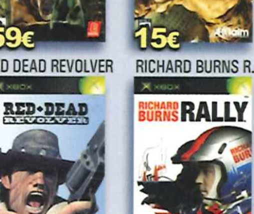


Juego	Precio
BREAKDOWN	59€
BRUTE FORCE (HAZ TU RESERVA)	29€
DAKAR 2	15€
EURO 2004	59€
GALLEON	59€
GHOSTMASTER (HAZ TU RESERVA)	59€
GLADIATOR	15€
GTA PACK	64€
HITMAN CONTRACTS	49€
INDY CAR 2005	44€
MTV 3	44€
NBA JAM	15€
RALLISPORT C. 2	59€
RED DEAD REVOLVER	64€
RICHARD BURNS R.	59€
RUN LIKE HELL	59€
SHADOW OPS RM	49€
SHREK 2	59€
SPEED KINGS	15€
SPLINTER CELL 2	59€
SX SUPERSTAR	15€
THIEF DEADLY S.	49€
VEXX	15€
WC SNOOKER 2004	44€












SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES